Tot.242

特别企划：画龙还需点睛人——探访人气游戏角色的创造者

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



最终幻想XIII

完全攻略+前传小说+精彩影像

攻略透解 圣恩传说

塞尔达传说 灵魂轨道

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

年度盛事

本期附赠回函选票

3名特别旅游奖

12台主机

回函选票独占

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

新闻专题

最终幻想XIII

引爆日本高清游戏

历史·现象·内幕深度透视

2010.1B

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

02>

9 771008 060006

Gamehalo 最终幻想XIII 片头动画 & 精彩CG片段欣赏

斯诺的求婚｜天空的逃亡

游戏电影 生化危机 黑暗历代记（上）｜刺客信条II 官方前传电影 刺客信条前传：世系

本期赠品



145分钟DVD

TV GAME半月刊 | 2010.1B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



1B
总第242期

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想ＸⅢ》
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



P7 新闻专题 最终幻想XIII 引爆日本高清游戏



P12 焦点 美国年末游戏盛典 十大巨作全球首映

实用技术 GUIDE & REVIEW



P56 攻略透解 最终幻想XIII



P32 塞尔达传说 灵魂轨道



P52 机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS



P42 圣恩传说

读编交流 EDITOR & READER



收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE



P92 特别企划 画龙还需点睛人 探访人气游戏角色的创造者



小说回廊 P78 零章·承诺 最终幻想XIII 前传官方小说

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

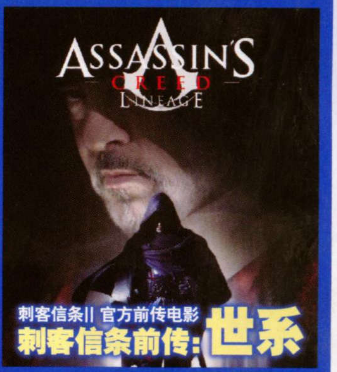
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院2
光环 致远星
除暴战警2
荣誉勋章
波斯王子 遗忘之砂
分裂细胞 断罪
星球大战 原力释放 II
变形金刚 塞伯坦之战
电子世界争霸战 进化
真实犯罪 龙头
凯恩与林奇 伏天
乐高 哈利·波特
FIFA 10 追加下载内容
极限竞速3 追加下载内容
塞尔达传说 灵魂轨道
生化危机5 导演剪辑版
克里斯&谢娃新增服装演示
荒野大救赎
特别行动 战线

特别收录

最终幻想XIII
精彩片段欣赏
片头动画 | 斯诺的求婚 | 天空的逃亡

生化危机 黑暗历代记
游戏电影（上）

《刺客信条 II》官方前传电影
刺客信条前传：世系

一球成名2010 Vol.3

电影前线

泰坦之战 | 钢铁侠2 | 爱丽丝梦游仙境

动画情报站

ENDING-SONG

《阿凡达》主题曲《I See You》

本期光盘特别附赠

游风艺苑作品精选+近期游戏壁纸+《露娜 银色之星》和声OST





征集音乐啦 向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！





一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

最终幻想 X III ①		Square Enix ②	角色扮演 ③
PS3 ④	ファイナルファンタジー X III ⑤		⑥ 日版
	2009年12月17日 ⑦	1人 ⑧	售价 8800 日元 ⑨
	⑩	⑪ 应玩家年龄：12岁及以上	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 林思远 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年1月16日
定　　价：人民币9.80元



日本高清游戏起爆剂！

《最终幻想XIII》200万销量在望！

2006年5月，《最终幻想XIII》在洛杉矶惊艳揭幕，从那一刻起，玩家开始了漫长的等待。

次世代游戏开发难度高，尤其是规模恢弘的RPG大作更是浩瀚的工程。《最终幻想XIII》从公布到发售，总共历时三年半，而如果算上原本为PS2规划的初期开发阶段，本作总制作周期超过5年。有传闻称，《最终幻想XIII》的制作成本高达80亿日元，创下日本游戏开发成本之最。现在，这个鸿篇巨制终于与玩家见面。《最终幻想XIII》就像一股洪流，它让一潭死水般的日本高清游戏市场骤然波涛汹涌。对次世代游戏缺乏热情的日本玩家终于在《最终幻想XIII》的号召下开始迈向高清时代。12月17日，日本出现了高清游戏前所未有的首发盛况，《最终幻想XIII》首日销量突破百万，而且它极有可能成为PS3在日本的第一款200万级大作。

2001年7月《最终幻想X》发售后将PS2推向成熟，作为日本高清游戏的起爆剂，《最终幻想XIII》将在真正意义上让PS3驶向快车道，PS3三年来的疲软有望得到根本性的转变。

文 星夜&六段音速(levelup.cn) 美编 NINA

首批发货量约180万套

3年前PS3在日本首发时，一些媒体对排队的人群进行了调查，在问到“最期待的PS3游戏”时，多数玩家选择了《最终幻想XIII》。等待了3年的玩家们在12月17日这一天早早地来到了日本各地的游戏店，东京的多家知名游戏店外都出现了大排长龙的热闹景象，规模甚至超过了《勇者斗恶龙IX》。

Square Enix官方在涩谷TSUTAYA连锁电器店举办了首发活动。从12月16晚开始，该店已经有不少玩家开始排队。虽然气温不到5度，排队的玩家却越聚越多，到了早上5点，已经有超过100人的队伍。而媒体记者也早早地摆开阵势，开始进行采访报道。清晨5点半，涩谷TSUTAYA外的街道已经被排队的玩家与记者挤得水泄不通，队伍从店门一直延伸到街道拐角。随着上午6点半首发活动的临近，排队的人群也越来越多。

首发活动开始时，首先是本作主题曲演唱者菅原纱由理为在场玩家们演唱了游戏的主题曲，大屏幕中也同步开始播放宣传片，现场气氛更加热烈。Square Enix社长和田洋一紧接着上台致辞。他说：“让大家久等了。上周我还在跟恐怖分子激战（编注：指SE发行的日版《现代战争2》），今天起我打算开始拯救世界的壮大冒险了。托大家的福，首发出货了180万套。今后随着PS3的成长，我们的目标是200万套！相信这将会是一个不负众望的游戏。”

随后开始进行倒计时活动，SE邀请了《FF》的系列玩家代表，以及早安少女组合的高桥爱和日本著名笑星小泽一敬上台。高桥爱表示她的父母就是《FF》迷，她本人从《FFVII》开始玩，最喜欢《FFX》。小泽从初代《FF》就开始玩起，笑称毕业时就职的第一目标是神罗公司。

三人进行脱口秀的途中，制作人北濑佳范上台发表了制作感言。他说：“距离前作的时间是3年零9个月，而开发周期达到了5年以上，现在总算结束了。在这么漫长的时间里，总共有将近1000人参与到本作的开发，1000人的结晶如今迎来了发售之日，我感到非常高兴。”

由于是系列的第13作，因此倒计时从正式发售的13秒前开始。和田洋一、北濑佳范、三名嘉宾以及玩家们一起大声倒数。上午7点整，TSUTAYA店内在数百人的掌声中沸腾。



▲和田洋一、北濑佳范与三名嘉宾。



▲菅原纱由理来到现场演唱主题曲。



▲第一个买走《最终幻想XIII》的男子一副典型的上班族打扮，他从16日中午就开始来排队，他自称：“我可不是旷工来排队的哦！”



▲TSUTAYA店内人山人海，现场有不少玩家购买了《最终幻想XIII》的PS3同捆版。

《最终幻想 XIII》年表

2006年6月

■天野喜孝在一次接受法国媒体采访时透露，他正在着手为《最终幻想 XIII》绘制插画，透露游戏的开发工作已经起步。

■2006 年 E3 上，Square Enix 正式公布了"新水晶神话"，3 款关联作品一举公开，《最终幻想 XIII》首段概念宣传片亮相。

■监督鸟山求透露，希望能在《最终幻想 XIII》中实现类似于 CG 电影《最终幻想 VII 再临之子》中那种惊心动魄的打斗场面。

2006年10月

■日本游戏周刊《FAMI 通》报道，"新水晶神话"两款关联作品《最终幻想 XIII》和《最终幻想 Versus XIII》的开发进度还只有 3% 和 1%。

2006年11月

■鸟山求和野村哲也告诉《电击 PlayStation3》记者，《最终幻想 XIII》曾经是被作为 PS2 末期大作开发，2005 年 5 月才正式转移到 PS3 平台。

2006年12月

■ JUMP FESTA 2007 上，女主人公名字"闪电"被第一次正式公布。

2007年1月

■《最终幻想 XIII》故事背景和男女主人公的情报首次公开。

■ Square Enix 官方在当年 3 季度财报会议上确认，为了转型的进一步准备，2007 ~ 2008 财年内将以移植、重制作品为主，《最终幻想 XIII》不会在财年内面市。

2007年2月

■开发小组确认《最终幻想 XIII》会采用新的战斗方式，战斗过程中可以随时调整队伍的战术安排，所有召唤兽均有变形设定。

2007年3月

■ PS3 在欧洲上市前，SCEE 方面的负责人在采访中透露，有关《最终幻想 XIII》的独占问题尚在讨论中。

2007年9月

■东京游戏展 2007 上，Square Enix 在环形封闭剧场内播放了新的《最终幻想 XIII》宣传片，片中出现了席瓦变形摩托车的镜头，第三名角色香草首度亮相。

■ Square Enix 的田中宏道在美国奥斯汀游戏开发者会议上确认，《最终幻想 XIII》使用的"白色引擎"面向跨平台游戏开发而设计。

2008年1月

■野村哲也保证 2008 年内会有《最终幻想 XIII》试玩版。鸟山求透露有关游戏背景的情报，第一次解释核中世界"科库恩"与外部世界"脉冲"之间的关系，并引入两个与剧情密切相关的新关键词，"法尔希"和"露西"。

2008年2月

■ Square Enix 在这一年的游戏开发者会议上宣布，《最终幻想 XIII》使用的"白色引擎"正式更名为"水晶工具"，增加对 Wii 游戏开发的支持。

2008年7月

■ E3 2008 上，Square Enix 与微软联合主演拍肩大戏，宣布《最终幻想 XIII》由最初公布时的独占，全面变更为跨平台发展。

2008年8月

■ Square Enix 在日本召开特别活动"DK Σ 3713"，确认《最终幻想 XIII》试玩版将与 BD 版《最终幻想 VII 再临之子 完全版》的初回限定版同捆发售。

■鸟山求在接受采访时透露，X360 版《最终幻想 XIII》的开发尚未开始。

秋叶原：PS3 同捆套装大热销

作为日本玩家圣地的秋叶原，在 12 月 17 日这天成为了《最终幻想 XIII》的海洋。人气最旺的是秋叶原最大的 Yodobashi 电器店。从 17 日凌晨 1 点开始，已经有 50 多名铁杆玩家冒着寒风在店外等待。上午 5 点半开始，该店外已经有超过 100 人的队伍。在人群中还有专程从德国赶来购买《最终幻想 XIII》闪电版 PS3 同捆套装的超铁杆《FF》FAN。

清晨 6 点，Yodobashi 开始在大屏幕中播放《最终幻想 XIII》的宣传片，排队人群的聚集速度也在加快，队伍越来越长，到首发 15 分钟前已经达到了 300 人的规模，超过了涩谷的官方首卖现场。排队者中，女性所占的比例出乎意料的多。排在队伍最前面的是 20 来岁的年轻人，自称最喜欢《最终幻想 VIII》，他从 16 日就开始排队。

从现场销售情况来看，约 9 成的玩家购买了游戏的主机同捆套装，也有不少人顺带把 ELIXIR 饮料也买走了。由于现场秩序井然，只用了 40 分钟排队的 300 多人都买到了自己的游戏。由于是在工作日首卖，很多玩家买完游戏后还要赶去上班或上学。到了上午 9 点，已经基本看不到排队者。据店方介绍，他们事先已经准备了大量的同捆版主机，首日消化情况非常理想。



▲索尼借机对其 BRAVIA 电视进行了宣传，打出了《最终幻想 XIII》指定高清电视的旗号。



▲秋叶原首发现场人数超过了官方首卖会，也有不少欧美面孔出现。


▲女性排队者也不在少数，他们大多冲着同捆套装而来。

池袋：排队人数突破 400 人

东京池袋的 Bic Camera 旗舰店可能是《最终幻想 XIII》首发活动中排队人数最多的地方。过去该店向来是玩家的排队集中地，这次在首发 1 小时前，已经聚集了 150 人的队伍。排队人龙从店门口一直延伸到拐角处的公园，规模在《勇者斗恶龙 IX》之上。

排在队伍最前面的是一个从东京附近的崎玉县赶来的大学生，他从 16 日晚 9 点开始排队。他表示自己本来打算从网上订购《最终幻想 XIII》的 PS3 同捆版，但是该版本早就被订光，所以只有来到现场排队购买。

到上午 6 点半，Bic Camera 店外已经有 200 多人的队伍。店方工作人员开始向希望购买 PS3 同捆版的排队者发放整理券，首发开始前总共发出了 100 多张。Bic Camera 在 1 楼和 4 楼临时增设了收银台，以提高首卖效率。开店时排队人数达到了 350 人，其后很快突破了 400 人。由于供货非常充足，因此首卖当日并未出现供不应求的局面。Bic Camera 店员表示，主机同捆版非常抢手，不过普通版的进货量非常大，有意购买的玩家在下班或放学后来买也肯定能买到。


▲池袋 Bic Camera 准备了大量的同捆套装，不过供应仍是有些紧张。


▲现场准备了大量的相关周边产品。


▲深夜时分，Bic Camera 店外已经是人声鼎沸。

首周实际销量超过 150 万

在 Enterbrain 等的市调数据发表前，Square Enix 率先于 12 月 18 日发表了内部统计数据。SE 表示，《最终幻想 XIII》发售首日仅单体版的实际销量就突破了 100 万套，是日本第一款销量突破百万的 PS3 游戏。SE 特别强调这个数字并不包含主机同捆套装中所包含的游戏。而根据首发当天众多游戏店的情况来看，同捆版的销量将会非常可观，不少商店的同捆版销量甚至超过了单体版。SE 同时表示，目前“《最终幻想》系列”全球累计销量已经达到 9200 万套，很快会成为下一个亿级超级系列。



■东京多家零售店都挂出了售罄告示。

12 月 21 日，日本 Enterbrain 发表统计报告：在 12 月 17 日～ 20 日期间，《最终幻想 XIII》的单体版和同捆版总计销量为 151 万 6532 套。该周 PS3 销量达 25 万 5406 台，这是 PS3 自发售以来在日本的最高周销量。目前 PS3 日本累计销量已达 426 万 5969 台。

《最终幻想 XIII》大事记

E3 2006 初登场

2006 年 5 月 8 日，Square Enix 在洛杉矶公布了“新水晶神话”3 款关联作品，确认开始全面转向次世代主机游戏开发战略。执行制作人桥本真司为与会者演示了一段长约 1 分 30 秒的《最终幻想 XIII》宣传片。尽管其中的许多内容仅仅是概念演示，但却给观众们留下了深刻的印象以及大量悬念，是这款次世代 RPG 在公众面前的首度亮相。此次发布会也正式确认了《最终幻想 XIII》的主要开发阵容：北籁佳范任制作人，鸟山求担当监督，野村哲也负责人设，作曲浜涡正志，主题曲编曲植松伸夫。从人员构成来看，开发团队基本由当年《最终幻想 X》的主力构成。



从 PS2 到 PS3，全面转型开始



《最终幻想 XIII》监督鸟山求和负责人设的野村哲也透露，《最终幻想 XIII》的开发工作是从 2005 年 5 月才从 PS2 平台转移到 PS3 平台的。继承的只有最初的世界观设定和整体框架，游戏的系统和机构将面向 PS3 重新开发。但由于对新硬件的结构尚不熟悉，一切都要从头开始，暗示游戏完成度依然较低。此外，野村还透露 Square Enix 正在开发“白色引擎”用于次世代游戏制作，同时确认该引擎将为日后能够面向跨平台游戏开发而设计。

白色引擎更名

2 月 22 日的游戏开发者会议上，Square Enix 公司研发部部长村田琢介绍，《最终幻想 XIII》两款家用机平台关联作品以及 Square Enix 未公开的神秘 MMO 新作（即后来的《最终幻想 XIV》）所使用的白色引擎，将被正式更名为水晶工具。尽管此时的《最终幻想 XIII》对外依然是 PS3 的“独占”游戏，但村田琢强调新引擎已经能够完全适应 X360 和 PC 平台游戏的开发以及相互移植，同时还增加了支持 Wii 游戏开发的能力，却给业界留下了更多疑问和猜测的空间。



2008年10月

■之前一直被称为“33cm 先生”的高个子金发男主人公的真名“斯诺”正式公布。

■东京游戏展 2008 上，《最终幻想 XIII》的新宣传片继续在 SE 的“小黑屋”剧场里上演。圣府军高级军官吉尔·娜巴特和闪电的妹妹塞拉初次登场。

2009年1月

■《最终幻想 XIII》试玩版详情首次公开，战斗系统雏形亮相。新的 ATB，连锁、崩坏和奖励系统初亮相。新的爆炸头黑人角色塞兹首次亮相。

2009年2月

■《勇者斗恶龙 IX》延期 4 个月的消息公开后，和田洋一透露《最终幻想 XIII》的发售日程可能因此再次推迟，引起轩然大波。

2009年3月

■与科库恩圣府军对抗，拯救被流放者的民间组织“诺拉”亮相，包括男主人公斯诺在内的几名主要成员一并登场。

2009年4月

■附带《最终幻想 XIII》试玩版的 BD 电影《最终幻想 VII 再临之子 完全版》在日本发售。PS3 玩家第一次接触到游戏的实际试玩。游戏结尾画面确认了“2009 年冬季发售”的信息。

2009年5月

■北濑佳范透露《最终幻想 XIII》美版本地化工作开始。美、日版虽然不会同步发售，但间距会比过去短得多。

■和田洋一在 Square Enix 的 2009 财年 3 月期预算发表会上回答投资者们关于《最终幻想 XIII》发售时间的问题时回答说：“只有神才知道……”

2009年6月

■E3 2009 索尼发布会上，新的《最终幻想 XIII》宣传片放出，新角色霍普和召唤兽奥丁亮相。

2009年8月

■北濑佳范透露，得益于《最终幻想 XIII》开发进展顺利以及开发小组从中积累的丰富经验，《最终幻想 Versus XIII》的开发速度会比《最终幻想 XIII》更快。

2009年9月

■Square Enix 正式确认《最终幻想 XIII》的最终发售日。同捆版 PS3、游戏主题曲及新的主题饮料“炼金药(ELIXIR)”系列公布。

■东京游戏展 2009 上，Square Enix 向公众开放了接近完全版状态的《最终幻想 XIII》试玩，同捆版“闪电版”PS3 初次亮相。

2009年10月

■主人公队伍中的最后一名角色，第 7 名露西“云芳”登场。

■北濑佳范通过日本媒体确认，《最终幻想 XIII》的开发工作已经全部完成。

2009年11月

■《最终幻想 XIII》原声 CD 集公布，限定版将收录讲述序章故事的原创广播剧，发售日和售价确定。

■海外版《最终幻想 XIII》主题曲，由英国歌手 Leona Lewis 演唱的《我的双手》公布，这是该系列首次采用与日版完全不同的主题曲。

■Square Enix 宣布，美国和欧洲版的《最终幻想 XIII》预定在 2009 年 3 月 9 日上市，PS3 与 X360 版同时发售。

2009年12月

■日本游戏周刊《FAMI 通》给《最终幻想 XIII》打出了 10/9/10/10 累计 39 分的高评价，仅次于《最终幻想 XII》的 40 分满分，与《最终幻想 X》持平。

■Square Enix 预计《最终幻想 XIII》的首批出货量可以达到 180 万套，以日本本土 200 万套为最终目标。

■《最终幻想 XIII》正式发售，东京都内涩谷、新宿、秋叶原和池袋等地的大型店铺外均出现了上百人排队的壮观场面。

一拍惊天下



E3 2008的微软新闻发布会现场，Square Enix社长和田洋一以一种极富戏剧性的方式登场。在微笑着轻轻拍微软新任互动娱乐业务副总唐·马特里克的肩膀后，带来了一段令到场记者和无数坐在电视机、电脑屏幕前的玩家们目瞪口呆的宣传片。

至此，公布之初由PS3独占的RPG大作《最终幻想XIII》，正式改为跨平台发售。尽管索尼在日本依然勉强能为PS3保住一个独占RPG，但在岛国以外更广阔的北美和欧洲大陆，对于家用机战争有着重要战略意义的《最终幻想》正统续作，将不再只属于PlayStation。

对于这次突如其来的变故，制作人北濑佳范将其原因解释为“出于对硬件市场格局和普及率方面的考虑”。桥本真司表示跨平台是综合考虑硬件普及率以及与微软之间合作关系等诸多因素后做出的判断，而且透露是在近期刚刚做出的决定。很显然，除了PS3本身普及率不争气以外，微软在E3前展开的一系列成功的公关活动，也是SE最终放弃独占的一个重要因素。

重归于好

尽管E3 2008上演的“拍肩大戏”，曾一度令PS3在业界的地位岌岌可危，但Square Enix显然并不打算就此放弃自己在日本的最大盟友。为了重新表示支持PS系主机的诚意，E3结束后不到1个月，Square Enix便在东京召开了一次名为“DKΣ3713”的特别活动。会上除了一口气公布了《最终幻想Agito XIII》和《寄生前夜3》等作品移植PSP的重要决定外，还保证《最终幻想XIII》在日本依然将只属于PS3，并宣布会为PS3制作专门的体验版，随同BD电影《最终幻想VII 再临之子 完全版》的初回限定版一起发售。此外，SE还确认届时会与索尼合作，推出附带电影的PS3主机同捆套装，即后来的“克劳德黑”版PS3。

“最终”发售日最终公布

在经历过没完没了的延期传闻与和田洋一的糟糕玩笑折磨后，2009年9月，Square Enix终于在“FINAL FANTASY XIII PREMIRE PARTY”上公布了《最终幻想XIII》的日版发售日——2009年12月17日。SCE社长平井一夫也到场祝贺，并在现场确认了特别设计的同捆版PS3主机将在首发同期推出的决定。游戏的主题曲“君がいるから”首次公开，演唱者为日本女歌手菅原纱由理。另外，继之前的“POTION”系列后，SE又紧接着公布了与三得利合作的新系列主题饮料“ELIXIR”。以《最终幻想XIII》为核心的周边产品计划，开始铺天盖地袭来。

完全形态亮相TGS

2009年的东京游戏展上，不再有小黑屋中那每年多几分钟的CG和剪来剪去忽悠人的预告片，这一次Square Enix破天荒地为玩家们开放了已经接近完全形态的《最终幻想XIII》现场试玩。与之前BD电影同捆的体验版相比，TGS 2009上的试玩与正式版几乎无异。召唤兽和正式的菜单初次亮相，战斗系统的全貌已经清晰可见，游戏运行帧率也更加稳定。出众的素质回应了玩家们的期待，获得了业界的广泛好评，为首发奠定了良好的基础。



救世主

文 Lancer

和田洋一喜欢自称为玩家，几年前Square Enix收购Taito时，他会向记者们描述一段上大学时满大街找《太空侵略者》玩的经历；《勇者斗恶龙IX》发售后，他说自己躲在办公室里连玩了几天几夜。虽然人们都很奇怪为何身为SE的社长还要等发售后才能玩到游戏，和田洋一还是非常热衷于继续扮演玩家的角色，那样似乎可以让他和玩家之间拉近距离。所以，《最终幻想XIII》发售时，和田洋一说：“上个星期我还在打恐怖分子，现在我要开始拯救世界了！”这句话传到了业界人士的耳中，大家都觉得是话中有话——和田洋一的意思分明是要“拯救业界”，就像他曾经说过的要“制衡业界”、要“打造日本游戏联盟”一样，这非常符合其为自己塑造的业界救世主形象。

2009年SE确实扮演了业界救世主的角色，7月份发售的《勇者斗恶龙IX》终结了日本游戏市场的下行趋势，以超过400万套的销量拯救了叫苦连天的零售商。圣诞临近之时，SE为PS3带来的大礼也许可以拯救日本的高清阵营。180万套的首发出货量已经与《最终幻想XII》非常接近，渐渐忘却传统游戏的日本人正在《最终幻想XIII》这面旗帜的引导下聚集于PS3。日本的高清势力不是没有市场，而是缺乏为日本人打造的真正的大作。



【利益捆绑】

最近在秋叶原一带满眼都是闪电、斯诺一干人等的海报，不过这些海报上印的不一定都是《最终幻想XIII》的广告，有可能是BRAVIA的电视广告，上面写着“最终幻想XIII－公认－画质·音质”。索尼官网也煞有介事的制作了一个专门的页面，教用户如何将电视设置成对应《最终幻想XIII》的最佳画质与音质。看来斯金格爵士确实在非常努力地进行产品捆绑，不仅要把SCE的产品与索尼的其他部门捆绑，还要把SCE的伙伴也绑进来。被媒体偷拍几张照片都恨不得告上法庭的SE断然不可能把《最终幻想XIII》的牌子白给索尼用，索尼为这次BRAVIA的捆绑宣传应该是付了一大笔钱。平井一夫在9月初举办的《最终幻想XIII》制作完成发布会中说：“PS系列主机与《最终幻想》一起一路走来，今后我们会与SE形成更亲密的组合。”想不到与SE组合的不仅是SCE，更是整个索尼集团。

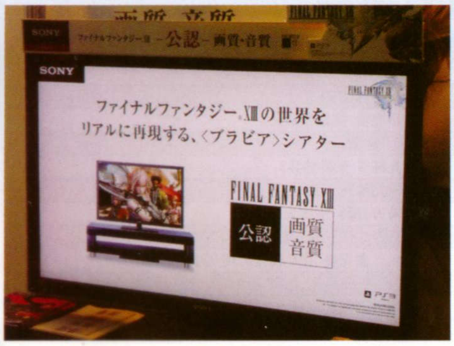
《最终幻想XIII》发售前一个月，索尼与SE联合展开的宣传攻势已经把日本业界搅得几近疯狂。秋叶原的每一家游戏店的每一个屏幕几乎都是在播放《最终幻想XIII》宣传片，只要是有游戏销售的小游戏店、便利店、商场、电器店，都必然挂满《最终幻想XIII》的海报。日本朝日电视台、BS、富士电视台等争相制作《最终幻想XIII》的大型特别节目，数十支电视广告在日本各大电视台夜晚黄金时段滚动播出。新宿、涩谷、秋叶原等繁华商业区的电车站里遍布《最终幻想XIII》的巨幅海报。ELIXIR饮料的曝光度几乎可与可口可乐媲美，在游戏店、电器店、超市、便利店均有销售，且异常抢手。SE还授权生产了《最终幻想XIII》的特制香水，售价6800日元，据说喷后可散发出闪电般迷人优雅的气息。索尼的广告支持表现在产品的捆绑宣传，从BRAVIA电视到同捆版PS3，索尼为SE提供广告赞助的同时也在顺带宣传自己的产品。索尼的这笔赞助金额应该相当可观，这可能是其能保住日版独占权的原因之一。

索尼一直在苦苦等待《最终幻想XIII》完工发售，《潜龙谍影4》、《如龙3》

等独占游戏都显著推高了PS3的销量，但都是短期治疗，疗效一般不超过一个月。惟一有望标本兼治的只有《最终幻想XIII》。虽然日本的《最终幻想》玩家数量已经从过去的300多万减少到200多万，但这200多万玩家有足够坚毅的忠诚度。Enterbrain社长浜村弘一预测至少有50万还没有PS3的玩家愿意为《最终幻想XIII》而购机。从首发时同捆版的供不应求来看，因《最终幻想XIII》而购买PS3的玩家可能还会更多。索尼与SE都在等待一个完美的时机，索尼在等待PS3的成本降到使其能降价至普及价位，SE在等待PS3的装机量达到其期望水平。9月份超薄PS3的及时推出为迎接《最终幻想XIII》做足准备。经过数月来的销量增长，在《最终幻想XIII》发售前，Enterbrain及时发布了PS3日本累计销量突破400万套的统计报告，这为和田洋一宣布《最终幻想XIII》本土销量将达200万套提供了依据。对比《最终幻想X》发售时PS2 470万台的装机量，以销售比例推算，《最终幻想XIII》的200万目标合情合理。

日本Ameba博客站中，多个游戏店长反映《最终幻想XIII》气势如虹，首发当日大多完美售罄或仅余微量存货。从SE官方发布的首日100万单体版实际销量，结合零售商对于同捆版比单体版还要缺货的报道，《最终幻想XIII》首批180万套的总出货量应该可以在圣诞前被完全消化。而此前在日本最畅销的PS3游戏《潜龙谍影》累计也只不过卖掉了70万。对比几个主要游戏系列在PS2和PS3上的销量不难发现，由于装机量相差悬殊，多数游戏销量有所下降，但只要是保持水准之上的游戏，销量下跌幅度并不是太大。《潜龙谍影3》本土销量比《潜龙谍影4》高15万，《生化危机4》PS2版与《生化危机5》PS3版日本销量基本持平。核心玩家的流失程度也许并没有人们想像的那么严重。日本游戏业界的问题根源是游戏开发成本高企吓退开发商，过去10亿日元足以制作一个3A级大作，如今可能只够做一个二线游戏。主机装机量在减小，游戏开发成本却在飙升，日本第三方不愿提高成本预算，游戏质量就永远也上不去。玩家不需要理会开发商的苦衷，只知道PS3游戏还不如PS2好玩，自然不愿对沦为二线的游戏买账。于是3A大作的预算得到的结果只有二线游戏的质量与二线游戏的销量，于是日本的第三方们纷纷躲到掌机的避风港，虽然销售掌机游戏毛利低，但成本也低，可降低经营风险。

进入次世代以来，日系游戏质量被欧美全面超越，人们纷纷感概“小日本的技术力已穷途末路”。其实日本开发商最缺的是资金和市场而非技术。Konami的《潜龙谍影4》、NBGI的《灵魂能力IV》、Capcom的《生化危机5》都拥有世界顶级的画面表现，只要有欧美市场为后盾，日厂就愿意投入次世代3A大作所需的资金，就会让世人看到被成群的掌机游戏所掩盖的真实技术力。通常这些游戏总是会给予第三方足够的回报。所以日厂们从未如此热情于迎合欧美，在遥远的西方，有十倍于日本的高清主机用户。



▲索尼的BRAVIA电视与《最终幻想XIII》进行了捆绑宣传。

SE的野望

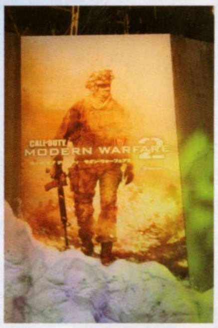
Matthias Mann无法忍受多等3个月的相思之苦，为了能最早玩到《最终幻想XIII》，他早早地买了张机票，从德国直飞日本。首发当天，他站在170人的队伍里，在清晨刺骨的寒风中精神抖擞。他说这是他第四次为了买《最终幻想》而来到日本，等到明年3月他还会再买一个德文版。

和田洋一相信在欧洲和美国，大概还有400万Matthias Mann这样的《最终幻想》粉丝，跨平台的欧美版《最终幻想XIII》理应达到400万的销量。全球600万的销量目标高于《最终幻想XII》，但考虑到《最终幻想XIII》大约两倍的制作成本，其利润率大不如前。提高《最终幻想》的国际色彩是北濑佳范、野村哲也等《FF》掌门人当前面临的最大课题。

早在2004年的游戏开发者大会，如何应对次世代游戏开发成本的暴腾已成为美国业界的焦点。微软提出的应对策略是效仿好莱坞走超大作路线，罗比·巴赫在E3 2005的发布会中说：“未来的畅销游戏将不再以百万为标准，而是以千万为单位。”彼得·摩尔认为次世代将出现一些销量达2000～3000万套的超级大作，规模正在超越电影业的游戏产业需要自己的《泰坦尼克号》。即便成本高昂如《GTAIV》，只要有千万以上的销量，便可确保令发行商满意的利润率。在微软多次造神运动般的市场运作下，《光环3》已成为其首款突破千万销量的游戏。Activision Blizzard的崛起更是对罗比·巴赫超大作思想的完美演绎。通过PS3/X360跨平台，《使命召唤》连续3作销量超过千万，据预测《现代战争2》销量有望问鼎2000万。《吉他英雄III》销量也超过千万，加上吉他控制器，累计销售额超过10亿美元。对于日本第三方，这些正在大洋彼岸发生的奇迹如神话般遥远。

和田洋一崇拜AB的巨头风范，他曾多次向AB总裁Bobby Kotick讨教，并试探性地将《现代战争2》引进日本。该作日本首周销量15万，是FPS游戏在日本难得一见的销量纪录。从日版销量达40万的《横行霸道IV》，到《现代战争2》，证明了东西方的文化鸿沟并非无法跨越，和田洋一认为日本玩家对“洋GAME”并非无法接受，只是不愿尝试。真正的超大作会像好莱坞的电影一样征服全球。SE正以AB的超大作模式为榜样，和田洋一说，《最终幻想XIV》的目标是挑战《魔兽世界》。未来SE的目标是打造8个平均销量可达200万以上的大作系列，按照每个游戏2年的开发周期，平均每个季度拥有一个200万级大作。这话从冷饭大王的嘴里冒出来，令人感觉有些滑稽，不过大作战略确实是SE向西方挺进的惟一出路。除了日本的《FF》、《DQ》、《KH》三台柱，Eidos的《古墓丽影》、《夺命双雄》、《神偷》、《杀出重围》都以200万以上的销量为目标。

《最终幻想XIII》发售后，SE的高清大作战略终将于日本展开。《最终幻想VII》发售后，初尝甜头的Square疯狂实施大作战略，创造了《寄生前夜》、《异度装甲》等脍炙人口的名作，动辄百万以上的销量让Square一时风头无俩。1999年Square曾夸下海口称未来要打造10个与《FF》同级别的游戏系列，不久《最终幻想》电影版投资失利，Square的大作计划告吹。现在和田洋一喊出的“8个200万级系列”相比之下已算保守。在日本打造原创大作品牌风险巨大，游戏本身必须具备一定的国际化色彩，有在欧美销售的潜力。同时为实现旱涝保收，SE会一如既往地把冷饭炒下去，在低清和掌机平台上，仍将以量取胜。每年保持三四款大投资大风险的高清大作，外加一批低投资低风险的掌机及复刻游戏，这是SE最理想的产品组合。



▲《使命召唤 现代战争2》的日版销量相当理想。

《最终幻想XIII》能否迈过200万的关口，这不仅是索尼与SE关注的目标，也是所有日本第三方的关注对象。《怪物猎人携带版2nd G》销量突破200万后，第三方们雀跃着投奔PSP。第三方是否愿意为PS3的大作加大投资，《最终幻想XIII》的销量将会是一个重要参考。1997年《最终幻想VII》发售后，大作之风达到鼎盛，那一年日本共有12款游戏销量突破百万，其中原创游戏达7款——之后的12年里，这样的辉煌再也没有出现。

少数精锐已经是全球趋势，企业规模之大如EA也要砍掉一半的产品线，将资源集中于少数几个大作。连年萎缩的日本游戏业界更加需要抛弃只图蝇头小利的小农思想，业界在呼唤能引导第三方走向大作之路的救世主。

南柯一梦

自2009年来，索尼伴随着日本金融市场一起复苏。日经225指数回升了14%，索尼的股价今年攀升了三分之一。而任天堂的股价随着Wii销量的下降而持续下跌，跌幅高达37%，惟NDS马首是瞻的SE股价也下跌了34%。虽然任天堂在年末商战期间重新夺回了主动权，但Wii的销量仍远远低于去年同期水平。任天堂的股票用了2年时间从1万多日元涨到7万多日元，又用了十几个月的时间从顶点跌到2万日元，重新回到了当年山内溥将任天堂交托给岩田聪时的市值。任天堂市值超过10万亿日元，跻身日本巨型企业三强，山内溥当上日本首富……昔日的这些神话恍如南柯一梦。第三方还没来得及在Wii的神话中建功立业，却发现诺大的浮华到头来只是幻梦泡影。任天堂被扎破的只是市值的泡沫，几年来营收与利润的增长已为其打下雄厚的根基。而不明就里的第三方却被扎到要害，试图模仿任天堂以低投入博取高利润的效颦之举把自己逼入了困境。好在SE正抽身而出，《最终幻想XIII》看来可以加速其高清战略。游戏发售当周SE股价从1800日元提高到2000日元，投资者们对SE向着高清世界的挥兵出击投了赞成票，日本次世代战争的好戏才刚刚上演。

补记：临截稿时得知《最终幻想XIII》首周实际销量超过150万，PS3当周以24.5万的销量刷新日本周销量纪录。《最终幻想XIII》的软件消化率和硬件牵引力都非常令人满意，PS3的人气已经被完全激活。若明春《GT赛车5》、《如龙4》等大作完美衔接《最终幻想XIII》创造的大作效应，索尼的高清赌局定当满盘皆活。

美国年末游戏盛典 十大巨作全球首映

从2003年开始，美国Spike电视台举办的“Spike TV电子游戏大奖（VGA）”就受到了业界的广泛关注，因为在此之前由电视台举办的游戏颁奖礼直播非常罕见。Spike的VGA奖可谓星光灿烂，不仅游戏业界的名人会出席，而且电视、电影和音乐界的明星们也会到场，过去该奖的主持人就是鼎鼎大名的好莱坞黑人影星萨缪尔·杰克逊。

为了提高VGA奖在业内的关注度，近年来通过Spike电视台的努力，争取了一些发行商的全力支持，将颁奖礼直播作为公布新作的场合。在VGA颁奖礼过程中有一个新板块叫“世界首映”（World Premieres），其间会有一些大作预告片首次公布。游戏厂商可以借助节目本身的高收视率宣传自己的作品，而Spike可以通过大作预告片首映提高VGA颁奖礼收视率，实现双赢效果。今年的Spike VGA颁奖礼于12月12日播出，由于事先已经透露会有《光环 致远星》、《荣誉勋章》等大作首次公开，因此吸引了整个业界的关注。这次的“世界首映”板块中公布的作品达十余款，而且几乎都是一线大作，其中不乏多款令人惊喜的游戏。可以说，“世界首映”板块本身的关注度已完全超越了VGA奖本身。

焦点 OUR FOCUS

文 星夜

美编 anubis

《未知海域2》获VGA奖最高荣誉

与奥斯卡大奖和E3的批评家大奖不同，Spike的VGA奖并非由业内专业人士评比，而是完全由玩家选出，通常是通过网络投票的方式由玩家自己票选诞生。这种评价方式引起争论，有人认为玩家自己评选才是最为公正客观的，然而也有人认为这样就无法从专业角度对游戏本身素质作出评比，得出的结果只能说明作品的流行度。

今年的VGA颁奖礼并没有主持人，不过萨缪尔·杰克逊仍然出席，为LucasArts的新作《星球大战 原力释放II》揭幕。另外请到的巨星包括说唱歌手Snoop Dogg和The Bravery，还有Green Day乐队、杰克·布莱克等。获奖作品方面，《未知海域2》是最大的赢家，取得包括“最佳游戏”、“最佳PS3游戏”、“最佳画面”在内的多项大奖。



■ Spike电视台VGA颁奖礼节目录制现场。

Spike 电视台简介

SPIKE GET MORE ACTION

Spike电视台隶属于MTV集团旗下，总部位于纽约，是一个主要面向年轻男性的电视台，其前身是1983年3月创办的TNN电视台。到2006年，Spike的观众中，女性也占到了45%，不过据调查大多是陪男友或家人观看。Spike电视台自称是第一个专门为男性准备的电视频道，游戏节目是该台的最大特色，其“游戏脑”、“新鲜出炉好游戏”等节目深受玩家喜爱。

2009 Spike VGA大奖获奖名单	
年度最佳游戏	《未知海域2 纵横贼道》
年度最佳工作室	Rocksteady（《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》）
最佳独立游戏	《花》
最佳X360游戏	《求生之路2》
最佳PS3游戏	《未知海域2 纵横贼道》
最佳Wii游戏	《新超级马里奥兄弟Wii》
最佳掌机游戏	《横行霸道 唐人街战争》
最佳射击游戏	《使命召唤 现代战争2》
最佳格斗游戏	《街头霸王IV》
最佳动作冒险游戏	《刺客信条II》
最佳RPG	《龙之世纪 起源》
最佳多人游戏	《使命召唤 现代战争2》
最佳团队体育游戏	《NHL 10》
最佳赛车游戏	《极限竞速3》
最佳音乐游戏	《甲壳虫 摇滚乐队》
最佳音乐	《DJ英雄》
最佳原创音乐	《光环3 天降神兵》
最佳画面	《未知海域2 纵横贼道》
最佳影视改编游戏	《南方公园 塔防大战》
最佳女性真人演出	梅根·福克斯（《变形金刚2》女主角）
最佳男性真人演出	休·杰克曼（《X战警前传 金刚狼》男主角）
最佳配音	杰克·布莱克（《野蛮传奇》中的Eddie Riggs）
最佳下载游戏	《暗影恐惧》
最佳下载内容	《横行霸道IV 风流托尼之歌》
2010年最期待游戏	《战神III》

光环 致远星

Halo: Reach



■女性斯巴达战士安装了义肢，可能在游戏中有会特殊应用。

在“世界首映”首次公开的游戏中，《光环 致远星》无疑是最受关注的。早在VGA大奖颁奖礼召开前，Spike电视台的制作人员就透露这次全球首次公开的预告片将完全来自实际游戏画面，这段预告片果然没有令人失望，不仅有十分出色的实际游戏画面，而且还包含了大量与游戏系统有关的信息。



▲随着画面的进化，星盟精英战士的形象显得更加恐怖。

镜头首先是从一个斯巴达战士的眼中开始，接着会看到疣猪战车、直升机等载具朝远处山脚的某基地前进。出现在镜头中的角色过去是孤胆英雄，在预告片中也没有任何台词，看起来应该是本作的主角。这个孤胆英雄不再孤胆，在预告片最后可以看到6个斯巴达战士组成的Noble小队准备投入战斗，其他队员都管他叫“老六”。主角应该是刚刚加入这个队伍，而6人组队战应该是本作的主要游戏方式，也许还会通过《光环3 天降神兵》那样的闪回方式讲述各队员过去的故事。

预告片中描述的情节很简单，主角回到营地，遇到了Noble小队的其他人，有人对他能从上一场战役中幸存感到惊讶。无线电中提到了“冬季之战已经爆发”，结合画面中云端的星盟战舰，可以推测致远星上的全面战争已经爆发。

画面停留在Noble团队成员武器上的几个镜头可以看到本作的一些特色，例如代号为Kat-320的女性斯巴达，她显然安装了义肢。队长代号为Carter-259，腕部装有电脑。身材魁梧的Jorge-052穿着巨大的盔甲，背上有个大包。Noble小队的其他成员包括主角、狙击手还有一个头盔上印着个骷髅头的斯巴达战士。本作中似乎有很多近距离战斗，Noble小队的很多成员都配备了军刀，可以看到有人用盔甲磨刀。在预告片的最后还可以看到星盟精英战士的回归。



▲这样恢弘大气的场景据称也是即时演算的实际游戏画面。



▲画面色调明显比之前黑暗，《战争机器》与《光环》结合的说法看来不假。



▲本作应该是使用了全新的引擎，画面感觉与之前的系列作完全不同。



▲这位当惯了独行侠的斯巴达战士应该就是本作的主角。

新闻资讯 焦点

荣誉勋章

Medal of Honor



▲驾驶阿帕奇轰炸地面目标，场景的破坏效果相当出色。



▲在阿富汗的偏远山区里，ATV是非常实用的载具。



▲与《现代战争》一样，本作也会有很多充满戏剧性的剧情片段。

上期本刊已经报道EA的“《荣誉勋章》系列”也将走向现代战争，以阿富汗战争为背景。在VGA大奖中，EA首次公开的预告片很容易让人联想到《使命召唤 现代战争》。在预告片中可以看到，本作将可以驾驶AH-64阿帕奇直升机战斗，还有ATV越野车等载具可用。本作似乎非常注重战术应用，而且敌人会采用把人质当肉盾的战术。EA的制作人Greg Goodrich表示，本作将会是系列历史上第一款M级游戏，他还强调了预告片中完全是实际游戏画面。另外，Greg介绍说所谓“Tier 1”特种部队并非某个特种部队的名称，而是一种类别，表示被派往执行高级别作战行动的特种部队。他们是美国特种部队中的顶级精英，总共只有区区数个团队，EA获得了难得的机会，与其中的几个成员一起进行本作的开发。本作预定于2010年秋季发售，对应平台为PS3、X360。



■户外场景明亮真实，与《现代战争》有些相似。

波斯王子 遗忘之砂

Prince of Persia: The Forgotten Sands



▲系列的核心游戏系统依然如故。

▶游戏画面不再是卡通渲染的风格，土黄的色调更接近于原作。

预定明年5月与电影版同步推出的《波斯王子 遗忘之砂》公布了首个预告片。这段预告片完全是CG动画，不过从几个片段中可以看到系列标志性的飞檐走壁动作，最后还出现了时间倒转的时之砂特性。育碧在其新闻稿中表示，本作将会收录原系列中大受欢迎的一些系统，同时也会有新的系统创新，其中一个令人关注的功能是可以控制大自然的力量。本作的剧情是发生在《时之砂》三部曲的一二两部之间，王子前往拜访其兄弟的王国，却发现其已经被邪恶的力量占领，他将使用时之砂的力量拯救王国。本作将对应所有现役主流主机，包括PS3、X360、Wii、NDS和PSP。



▲本作中波斯王子的形象与原作和电影版都不一样。

特别行动 战线

Spec Ops: The Line

今年初就有传闻说2K Games的波士顿工作室正在开发经典射击游戏系列《特别行动》的最新作，直到现在这款游戏才正式公布。不过这个对应PS3、X360的战术射击游戏新作并非2K Games开发，而是交给了德国游戏工作室Yager，在游戏团队中包括参与制作了《灵异恐惧》、《分裂细胞》等游戏系列的开发人员。

游戏讲述一场巨大的沙尘暴摧毁了迪拜，玩家扮演的特种部队成员将会在迪拜的废墟里与装备精良的恐怖分子战斗。这是一款非常强调掩体应用的第三人称视点动作射击游戏，由于迪拜的高楼群摇摇欲坠，即使是掩体也危机四伏。本作将会探讨人道问题，玩家将会面临很多艰难的道德抉择，有时为了全局可能要牺牲一些无辜者。



■在游戏中，迪拜这座沙漠上的奇迹之城已经成为废墟。



蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院2

Batman: Arkham Asylum 2

这款游戏的公布可以说是完全出乎意料，Rocksteady工作室在领走年度最佳工作室奖的同时，公布了这款正在开发中的续作。其实只要玩过前作就会发现，剧情中有很多地方给续作留下了伏笔，该作发售并大获好评之前应该就已经在筹备续作。在预告片中可以看到镜头穿过罪恶横行的街头，然后来到一座建筑物内部，小丑那令人毛骨悚然的笑声响起，遍体鳞伤的小丑被小丑女救后又在策划着更大的罪恶计划……



■街头巷尾已经是暴徒的天下。





星球大战 原力释放 II

Star Wars: The Force Unleashed II

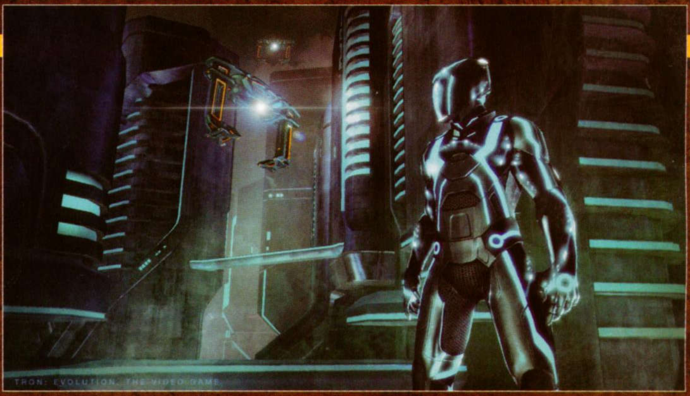
这也是一款令人意外的游戏，不过考虑到前作570万套的惊人销量，开发续作当然是在情理之中。本作将于2010年发售，对应平台未定。

游戏的故事紧接前作，玩家仍然是扮演黑武士的学徒Galen Marek。在前作的最后，Marek背叛了黑武士，选择牺牲自己拯救叛军。然而Marek并没有在这起事件中死去，如今他已经成为一名真正的绝地武士挥舞蓝色光剑杀敌，但是在游戏中他似乎仍会在原力的光明与黑暗面之间摇摆。

电子世界争霸战 进化

Tron: Evolution

2010年12月17日经典科幻电影《电子世界争霸战》将会推出续集《电子世界争霸战 遗产》，而游戏版也将同步推出。本作将会是电影版的前传，由迪士尼旗下的Propaganda Games开发，之前他们的代表作是《恐龙猎人》。在预告片中可以看到系列标志性的光圈，以及碟状武器。



真实犯罪 龙头

True Crime

多年前，Activision曾经打造了一个《GTA》式动作游戏《真实犯罪》，不过自从2005年后就再也没有续作推出。现在，Activision Blizzard确认将于2010年秋季在PS3和X360上推出《真实犯罪 龙头》。本作将以香港为舞台，主角名叫魏申。本作将会大量融入香港动作电影的元素，有丰富的动作特技，从流畅的武打动作，驾驶特技到火爆的枪战和爆炸场面，可以看出本作将非常强调战斗乐趣。



■香港街头景致被制作得非常逼真。



■动作性不足是大多数《GTA》式游戏的弱点，而本作将会在这一方面大幅强化。

除暴战警 2

Crackdown 2

虽然是已经公布多时的游戏，不过这次是实际游戏画面首次公开的预告片，而且从预告片中还可以看到本作的不少新要素，例如新的武器、敌人和载具类型，游戏的战斗画面也更加火爆。本作增加了一个重要新能力——滑翔，从高处跳下就可以滑翔相当远的距离。



■战斗的火爆度比起前作再度进化。



▶预告片中多处出现了滑翔能力带来的便利作用。

绿日 摇滚乐队

Green Day: RockBand

以时下当红的绿日乐队为题材，对应平台为PS3、X360和Wii。本作的游戏画面不再采用《甲壳虫 摇滚乐队》的风格，而是恢复到之前系列作的风格。本作收录的歌曲可以导出，让玩家在《摇滚乐队》或《摇滚乐队2》中游玩。



游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

12.10 《摇滚乐队》开发商Harmonix宣布裁员39人，主要为裁掉游戏测试部门。

12.12 美国Spike电视台播出VGA游戏大奖颁奖礼盛况，同时在其“世界首映”板块中播出了《光环 致远星》、《荣誉勋章》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院2》等首次公开的大作。《未知海域2》是VGA大奖的最大赢家。

12.17 《最终幻想XIII》日本上市，首日单体版销量突破100万，首周实际销量超过150万。当周PS3创下25.5万台的历史最高周销量纪录。

12.17 Take-Two公布了上财年财报，收入大幅下跌了将近一半，并出现巨额亏损。Take-Two开始准备甩卖旗下资产。

12.19 美国专利商标局的网络资料库出现了微软某游戏相关专利，据专利描述显示，这项技术将会让玩家强化身体锻炼，甚至还可以改善心理健康。

12.21 Square Enix宣布《勇者斗恶龙IX》已成为系列销量最高的一作。

12.22 Capcom宣布《失落的星球2》、《超级街头霸王IV》和欧美版《怪物猎人3 tri》将延期至下个财年发售。Capcom财年销售收入目标大幅下调300亿日元。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 日本年末ACG盛会JUMP FESTA召开

日本集英社的年末ACG盛会“JUMP FESTA”于12月19～20日期间在幕张会展中心举办。与往年一样，日本的几家主要游戏公司都参加了该展会。往年的JUMP FESTA都有不少重头游戏新作爆出，今年虽然没有多少惊喜新作公开，但各厂商都展出了阵容相当强大的游戏，也有不少新作首次提供了试玩版。



手上拥有最多动漫作品版权的NBGI再次成为本次展会的焦点，展台中提供了11款游戏，舞台活动也非常热闹，邀请了多名大人气的嘉宾。比较受关注的是《火影忍者 疾风传》两款新作的公开，分别是PSP的《キズナドライブ》和PS3/X360的《终极忍者风暴2》，前者是一款4人协力型任务挑战游戏，有可能是又一个类似于《怪物猎人》的游戏；后者预定于2010年秋季发售，详情未明。

Square Enix的展出游戏围绕《勇者斗恶龙VI》的试玩，其他还包括《王国之心 梦中诞生》、《星之海洋4 国际版》、《四狂神战记》等，都提供了试玩机。Capcom重点宣传的是PS3/Wii的《战国BASARA3》，PSP新作《最后的战士》以及NDS的《大神传》都以试玩形态展出。SCEJ为主打PSP游戏，共展出了《大众网球 携带版》等6款游戏。



硬件 HARDWARE 超薄PS3每台亏损36美元



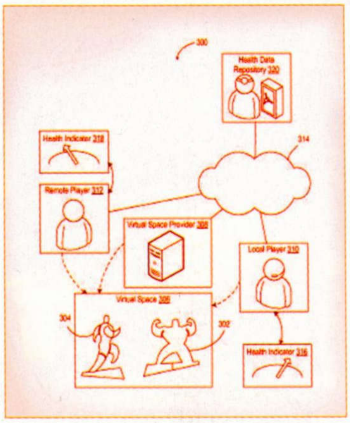
随着生产工艺的改进，PS3的制造成本一直都在以较快的速度下降。超薄PS3由于内部零部件的数量大幅减少，因此成本得到了有效控制，然而由于其售价也降低了100美元，因此SCE社长平井一夫曾经表示，PS3硬件仍然处于亏损状态。最近权威调查机构iSuppli发布了一份PS3的成本评估报告，据其估算，索尼每卖一台超薄PS3，仍然要亏损36美元。不过iSuppli分析家Andrew Rassweiler在声明中表示，PS3的成本仍然在迅速降低，预计很快就会达到盈亏平衡点。

特报 SPECIAL 微软秘密新技术促进玩家身心健康

12月中旬，微软的一项新专利出现在美国专利商标局的网络资料库中。根据这项专利的描述，微软正在模仿任天堂，研究X360在健身方面的作用。为了激励玩家健身，微软将设定某些隐藏要素，只有通过健身，达到了一定的数值才能获得，或者是进入特定的聊天室。

专利中说：“反映人体健康程度的身体数据可以与游戏角色的能力或者奖励挂钩，或者是产生一些画面上的变化，由此鼓励人们锻炼。”微软的这项专利应该是与“初生计划”有关，从专利描述中可以推测，微软对于健身游戏的设计方式与《Wii Fit》等直接的健身游戏不同，可能是将健身主题融入到一些传统游戏中，热爱收集隐藏要素的玩家就要多多锻炼，而且通过运动还可以让玩家操作的角色外形发生一些变化(例如变得更健壮)。

该专利不仅将促进玩家的身体健康，还将改善心理健康。专利中说：“例如，当人们利用网络语音在虚拟环境中看到对方并聊天时，可以通过侦测压力判断诚实度，还可以通过探测脉搏、呼吸等判断心情如何。”这段描述中的功能显然已经超出了“初生计划”的能力范围，可能意味着微软正在研发一种全新的硬件设备，也许是与任天堂的“Wii生命力感应器”类似。专利中称，这些数据有利于玩家寻找特定类型的对象并与之交友，还可以帮助用户克服一些性格上的缺陷。通过这种技术进行网络交流，可以获得更接近于当面交流的效果。综合这些信息推测，这种新技术的目标是让网络聊天从影音进化到更高级的情感层面，让聊天的双方更加坦诚相对。



特报 SPECIAL CG行业盛会召开，《最终幻想XIII》开发内幕披露

12月16～19日期间CG行业盛会“SIGGRAPH AISA 2009”于日本横滨举办。这次SIGGRAPH的业界研讨会中，最受关注的是Square Enix开发部CG动画导演田中雄介以及几位主要制作者发表的《最终幻想XIII》动画制作内幕。演讲分为四个部分，讲解了《最终幻想XIII》动画制作的整个流程，演讲总共历时1个半小时。


■《最终幻想XIII》的动画制作组主力成员。

《最终幻想XIII》中插入的CG动画和即时演算的剧情画面总共达到了9个小时，这已经相当于5部动画电影的长度，其工程量可想而知。在9个小时的剧情中，分为SE内部影像制作团队“Visual Works”制作的CG和6个小时的即时演算动画，后者的制作周期为16个月。总共有1000人参与制作的《最终幻想XIII》应该是日本历史上最大规模的游戏工程，整个项目的开发军团分为14个部分，过场动画的团队只不过是其中之一，而在这个团队之下，又分为“动作”、“脸部”、“模拟”、“特效”这四个主要部分，每个部分的工程量都非常惊人，例如动作部分由4个小组构成，分别负责动作捕捉、动作模拟等。SE自己研发的“水晶工具”引擎运用于《最终幻想XIII》开发的各个流程，表现非常出色。


▲演讲的最后播放了全员登场的即时演算动画，并表示即时演算与CG之间的界限将会越来越模糊。

硬件 HARDWARE 超薄PS3可更薄？

SCE战略策划部门的负责人茶谷公之日前向《日本经济新闻》透露，超薄PS3原本还有其他几种设计方案能够使体积更加小巧。这些设计方案是不在主机内部装硬盘，而是改为大容量存储卡，甚至还提出了通过PSN进行网络存储的方式。不过最后出于成本和便利性等因素综合考虑，还是选择了不算很轻薄的现行设计方案。

事件 EVENT 《吉他英雄》开发商大裁员

在严峻的经济危机中，即使是明星级游戏工作室也逃不过裁员的命运。位于麻省剑桥市的Harmonix创造了《吉他英雄》与《摇滚乐队》，然而可能是因为《甲壳虫 摇滚乐队》的销量没有达到预期，Harmonix也开始裁员。

Harmonix发言人于12月10日宣布，该公司当日已经裁员39人，这是Harmonix重组计划的一个环节。这次裁员主要是在游戏测试部门，还包括个别管理人员和其他人员，游戏开发人员所受影响不大。由于测试部门大裁员，今后Harmonix将会尽量把游戏测试工作外包，以及通过招聘临时工和兼职的方式进行游戏测试。这次裁员人数占Harmonix员工总数的13%左右。Harmonix强调这次裁员不会影响到正在开发的新作计划。


▲Harmonix创始人Alex Rigopulos(右)与Eran Egozy(左)。

INFO 新闻短波

美国陆军的游戏开支

美国陆军近日透露，自从2000年以来，为了号召年轻人参军而制作的游戏系列《美国陆军》总共已经花费了3280万美元的制作费用。过去该系列一直是向公众免费提供，后来通过与育碧合作发行了家用机的零售版。

美游戏盗贼数量大增

美国联邦调查局全国犯罪信息中心最近发布的一份报告显示，2009年美国共发生42615起游戏盗窃事件，几乎是2007年的4倍。犯罪心理学家表示，游戏机之所以成为热门偷盗对象，是因为现在的游戏机价格较高，而且比较容易转卖，多数游戏机盗窃事件为入室行窃。

《DQIX》创新高

Square Enix于12月21日宣布，NDS《勇者斗恶龙IX》目前累计销量已经超过415万，打破了PS《勇者斗恶龙VII》创下的销售记录，成为系列销量最高的游戏。

《暴雨》限定版



SCE日前宣布，提前预订《暴雨》可以获得名为“暴雨历代记”的追加下载篇章第一章，名字叫“剥制师”，讲述女记者Madison Paige的故事。之后的其他篇章为付费下载，每章4.99美元。

《分裂细胞 断罪》收藏版



育碧最近公布了《分裂细胞 断罪》的美版收藏版，其中将赠送山姆·费舍尔模型、《分裂细胞 断罪》特别金属收纳盒、《分裂细胞 断罪》OST集(超过17首)。此外还有不少额外下载内容，包括追加的渗透模式和影子装甲特别皮肤，并且可以提前开启3种特殊武器：SC300、SR2、MP5。

《战神III》开发完成

SCE Santa Monica工作室日前透露，《战神III》的开发工作已基本完成，目前正在进行最后的调整与除错。

时代华纳进军游戏杂志业

美国著名老牌游戏杂志《EGM》即将重生，时代华纳传媒集团宣布将负责新版《EGM》杂志的宣传与销售。该杂志的原创始人Steve Harris将重新执掌《EGM》的运作，而前主编Dan Hsu以及在玩家中有很高地位的知名编辑都将重出江湖。新版《EGM》将于2010年3月开始出刊。

野村哲也两款新作

正忙于制作《最终幻想Versus XIII》的制作人野村哲也近日在日本媒体采访时透露，他还有两款尚未公布的游戏正在开发中。他还表示目前开发团队正在努力让《Versus XIII》中的CG与实际画面做到真正的无缝接合。

十年来最佳广告

美国《广告周刊》最近发布了“十年来最佳广告”名单，在最终入围的27个广告中有两个是游戏广告：第一个是曾获多项大奖的PS2广告“人山”，第二个是《光环3》的广告“立体模型”。



《闪电十一人2》出货百万

Level-5宣布，NDS足球RPG《闪电十一人2》两个版本目前累计出货量已经突破百万。

Home用户过千万

索尼欧洲家庭商业部经理Dan Hill透露，Home的用户数量已经突破1000万。他说：“PS Home正在成为用户与开发者之间见面交流的场所。”

《幽灵行动 未来战士》

育碧最近在美国专利商标局注册了一个新商标：《幽灵行动 未来战士》(Ghost Recon Future Soldier)，看来该系列的最新作很可能会走向未来战争。

SE的虚拟货币

Square Enix最近发布了自己的虚拟货币系统“Square Enix Crysta”，与索尼、微软和任天堂在其各自网络服务中推出的充值换点数系统一样，用户可以使用Crysta在SE的网络游戏和电子商城中购买物品，每个Crysta点数相当于1日元。

《GT赛车5》美版发售日

SCEA日前向媒体透露，《GT赛车5》美版可能要到2010年夏季才会上市，最早也要到2010年6月。

《信长之野望 天道》

Koei Tecmo宣布将于PS3、X360上推出《信长之野望 天道》，发售日为2010年3月。

日本游戏店拒收X360

日本知名零售商Tsutaya最近宣布，他们将不再回购X360和提供以旧换新服务，主要原因是其故障率太高而且销量太低。

软件 SOFTWARE 模仿《战争机器》，《变形金刚》新作强势登场

随着《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》等高质量电影游戏的诞生，过去总是以低劣质量示人的电影游戏正在逐步提升自己的形象。现在又一个来势汹汹的电影游戏公开。制作了《伯恩的阴谋》的High Moon工作室目前正在开发《变形金刚 塞博坦之战》(Transformers: War for Cybertron)。本作以《战争机器》为灵感，在游戏系统方面与之有很多相似之处。



《变形金刚 塞博坦之战》是一款越肩视点的动作射击游戏，并且同样是使用“虚幻引擎3”。与《战争机器》相比，本作最大的不同之处是其并不注重掩体的应用。毕竟在博派与狂派的战斗中，没有什么掩体能挡得住强大的火力。而且本作非常注重速度，玩家可以随时变形，让战斗与行动速度大大加快，过于强调掩体会让节奏变慢。

本作中变形金刚的机体设计介于20多年前的原版动画与迈克尔·贝的电影版之间，有些卡通感，又不乏真实性。威震天、擎天柱等的形象都更接近于其原版形象。本作的剧情为原创，讲述变形金刚们尚未离开塞博坦前往地球时的故事。孩之宝公司将根据本作的剧情设计一系列新玩具。本作的单人剧情模式包含两条主线，分别从博派和狂派的角度展开，这两条故事主线互相交叉关联。本作将会有在线合作模式和多种其他模式，但详情未明。

《变形金刚 塞博坦之战》对应平台为PS3、X360，预定于2010年内发售。

十年内，我们现在所谓的“家用机游戏”将不复存在。



Square Enix社长和田洋一日前预测，未来游戏机实体将不复存在，游戏将会是基于网络。这与OnLive公司提出的云计算概念相同。

我们迟早会做家用机游戏的，这毫无疑问。



暴雪的Allen Brack最近在媒体访谈中表示，暴雪未来肯定会制作家用机游戏，他们时常在想做怎样的题材比较合适。

日式RPG的陨落是因为其缺乏进化，缺乏进步。



美式RPG名门BioWare的创始人Greg Zeschuk表示，日式RPG把同样的东西做了一遍又一遍，只是变了下服装，画面更漂亮一些，给人的体验从未改变，这是日式RPG走入困境的原因。

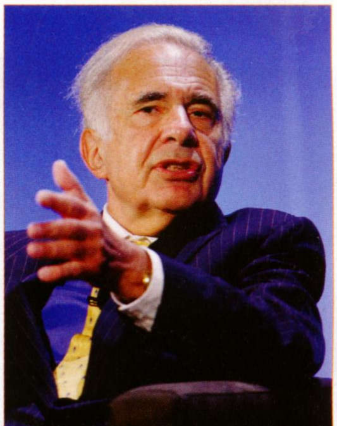
业界声音

事件 EVENT Take-Two业绩大跌，美亿万富豪有意收购

Take-Two于12月17日公布其截至10月31日的上财年财报。由于《职业棒球联盟》等游戏销量令人失望，这个财年Take-Two的业绩出现大幅下滑，其总销售额为9.68亿美元，远远落后于之前一个财年的15.4亿美元。该财年Take-Two净亏损达1.4亿美元，去年同期为盈利9710万美元。Gearbox开发的《边境之地》是这个财年里的亮点，全球销量达到了200万套。

由于业绩不佳，Take-Two的股价已经从两年前的21美元降低到8.25美元，一些投资者开始对Take-Two的股票进行“抄底”。亿万富豪Carl Icahn在两个星期内购买了Take-Two 11%的股份。12月3日Take-Two宣布其第四财季令人失望的财报之后，在一夜之间，其股价缩水了30%。Icahn就在这个时候与投资伙伴一起大量购买Take-Two的股票。由于目前Icahn已经成为Take-Two的主要股东，分析家认为他将会对董事会施压，要求将Take-Two卖给其他大财团。Icahn与Take-Two董事会主席Strauss Zelnick过去就有交情，分析家认为两人很快就会有所行动。

果然在12月21日，Take-Two宣布卖掉其俄亥俄州的分公司“Jack of All Games”，由此获得4325万美元。不过这次甩卖分公司算上税费之后还有所损失。今后Synnex集团将成为Take-Two的所有游戏的主要分销商。与此同时，Take-Two宣布其本财季收入将会减少1.2亿美元，财年收入将减少2.9亿美元。



■著名投资者Carl Icahn。

对我来说《暴雨》早就不是游戏了，因为它打破了多数的传统规范。如果它取得成功，我们可能会为这种体验类型取一个新名字。



PS3互动电影式游戏《暴雨》的制作人David Cage最近表示，《暴雨》已经脱离了游戏的范畴，应该是属于一种全新的娱乐类型。

老实说《唐人街战争》很让人失望，这样的游戏本该持续性地提供宣传支持。



美国任天堂市场部副总裁Cammie Dunaway日前公开对NDS版《横行霸道 唐人街战争》的销量表示失望，她认为销量不高应该归咎于Take-Two没有做足广告。

业界声音

特报 SPECIAL Capcom春季3大重头作延期，业绩目标大幅下调



◀《失落的星球2》的延期对Capcom造成巨大影响。

Capcom于12月22日宣布，《失落的星球2》、《超级街头霸王IV》和欧美版《怪物猎人3 tri》将延期至下个财年发售。Capcom表示延期的原因是春季业界的大作太集中，为了避免出现排挤效应而决定延期。在这两个重点大作延期之后，春季里Capcom抱以厚望的游戏只剩下《黑暗虚空》。

Capcom曾经为《失落的星球2》制定了370万套的销量目标，《超级街头霸王IV》为110万、欧美版《怪物猎人3 tri》为50万，这3款游戏的延期无疑会对其全年业绩造成巨大的影响。在宣布延期的同时，Capcom将全年的销售额目标从950亿日元下调到650亿日元。Capcom表示今后将会把游戏更为均衡地分散到各季度，避免春季大作过于集中的现象。另外，由于《黑暗虚空》在玩家中的反响不佳，Capcom将该作的销量目标从130万套大幅降低到60万套。

软件 SOFTWARE

《死或生》2010年4月清凉奔向PSP

自从板垣伴信离开Team Ninja之后，《死或生》一直没有新作消息。直到现在，Team Ninja终于打破沉默，公开了《死或生》新作。不过这并不是玩家期待的《死或生5》，而是类似于《死或生极限沙滩排球》的欣赏型游戏，名为《死或生 天堂》，对应平台为PSP，预定于2010年4月2日发售。

《死或生 天堂》与X360的《死或生极限沙滩排球2》玩法类似，将会收录沙滩排球和各种水上运动作为迷你游戏，游戏的乐趣在于欣赏泳装《DOA》美女们在热带海岛上玩耍，玩家可以给女孩子们拍照，制作养眼的秘密相册。本作收录了《死或生极限沙滩排球2》的所有女性角色，还追加了Tecmo的柏青哥人气看板娘Rio。PSP版还会增加一些原创新要素，详情会在近期公布。

《死或生 天堂》普通版售价为5229日元，订购的玩家可以得到一张原创图案的浴室海报。Tecmo还将推出两个限定版供玩家选择，其中"秘密花园版"定价7329日元，"特制模型&秘密花园版"定价15729日元。"秘密花园版"附赠《DOA》秘密写真集、原声CD集、以霞为主角的特别包装盒。另外一个版本在此基础上还赠送了一个1/6大小的特制霞泳装PVC模型。







业界声音

我本来打算今年公布我的新作，但是有点晚了，我准备明年春季公布。



《最终幻想》之父坂口博信最近表示，他正在非常努力地开发的某个新作即将公开。他表示这将会是一个非常棒的游戏。他说："我正在从自己短暂的人生中榨出宝贵的时间，并凝聚员工们的宝贵能量。"

业界的周期决定了主机第三年后会进入销量顶点，今年的下滑太正常了。



美国任天堂总裁雷吉说，2008年创纪录的成功是难以重现的，不过任天堂的软件销量还会增长，软件才是赢利的根本。

特报 SPECIAL

美国传统游戏仍在增长

2009年美国游戏市场规模开始出现大萎缩，幅度超过10%。然而仔细研究市场统计报告后不难发现，市场规模萎缩的主要原因是Wii的软硬件销量大幅度下降。据Broadpoint AmTech的分析家Ben Schachter研究发现，在过去半年里，美国的PS3和X360游戏销售额(除去音乐类游戏)其实比去年同期提高了17%。市场总体规模萎缩的原因是音乐游戏销售额降低了52%，任天堂的游戏销售额降低了11%。

SCENE 图说新闻

■绝望逃亡



继"迷失噩梦"之后，《生化危机5》的追加第二章"绝望逃亡"也正式公开。这次玩家将操纵吉尔，在BSAA特工乔希·斯通的帮助下逃离TriCell的研究基地。这个章节还将追加3套新服装。

■电影《铁拳》日版海报



去年11月《铁拳》电影版的第一张海报亮相，相隔一年，第一张日版海报才正式公布。不过比起之前的另一张美版海报，这张海报显然少了一些游戏原版的感觉。现在我们更想知道的是：它到底何时上映？

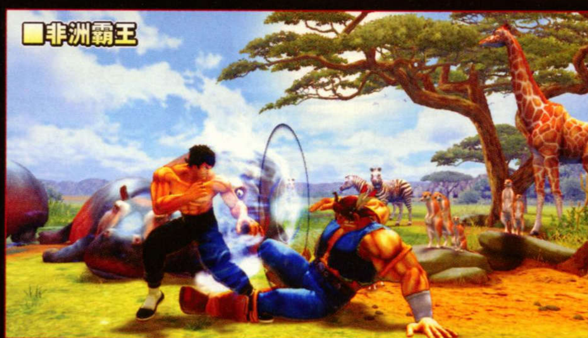


■某大作的开发中画面



猜猜看，这两张图来自哪个游戏？看到极度简单的建模和满屏的马赛克，你可能会往NDS上猜，其实……这就是当今日本最高技术力的《最终幻想XIII》……的初期开发画面。对比如今华丽的成品，真是令人恍若隔世。

■非洲霸王



Capcom虽然推迟了《超级街头霸王IV》的发售日，但是宣传攻势并未停止。最近新公布的一批画面中出现了不少新场地，其中这个非洲场地令人非常眼熟……不知道背景中那些长颈鹿和斑马是不是向SCE《非洲》开发团队那里借来的呢？



猎天使魔女

BAYONETTA

■ PS3/X360 ■ SEGA

■ 2009年10月29日发售

就如同《鬼泣》1代之于3D动作游戏的划时代意义，出于同一个鬼才之手的《魔女》为续作成风、缺少创新动力的ACT类型注入了一针兴奋剂。这款名字后面没有序号的游戏，如同其缔造者所言，会让世人为其令动作游戏的进化而感到惊喜。游戏到现在为止已经推出了两个月，在秘密被不断挖掘的同时，各种可能性却依然存在。游戏内容我想不必再多重复，这里只从三个方面谈些个人看法。当然，《魔女》作为话题，会如同"三大ACT"一样被人们长久提起，因此这并非是什么总结陈词。

■ ACT进化随想

说到进化，那么《魔女》为动作游戏带来了什么呢？

现代动作游戏一般都非常注重表演性，力求让玩家在一周目获得最大的信息量和爽快感，《战神》便是这方面的行家。但在震撼感觉消退的同时，可重复性缺乏的问题也暴露了出来。《魔女》在一周目体验上同样下足了工夫，舞台剧般夸张的表演、想像力十足的场景和精彩绝伦的BOSS战，都可以让第一遍游戏始终处于高潮迭起的状态。到了二周目，把敌人配置一改，战术就得重新思考；而最高难度直接去掉核心系统绝对是空前的设计。通过巧妙的系统变化、极为丰富的要素设置以及挑战性十足的评价系统，把游戏的可重复性和研究价值推向了顶点，为表演性和重复价值之间的平衡取舍指出了一条新路。

不可否认，《魔女》的BOSS战走的也是突出表演性的，有一定的套路，但战斗的精髓其实在于更注重即兴发挥的杂兵战中，而且在流畅度方面也配得起"巅峰感"三个字。几乎所有的招式都可以在空中使用，都可以用回避取消，就操作门槛而言，就算是被视为上级技巧的格档，其时机掌握也比想像中要简单得多。舒适友好的操作进一步实现行云流水的战斗场面，对于玩家来说当然更易于接受，可以说在流畅度条件的创造上做到了极致。

另外，《魔女》还集中体现了风格化特征，从头到尾都有着神谷流ACT的烙印。我们可以把《魔女》视为神谷心目中《鬼泣》应有的模样，而改良自《红侠乔伊》的评价系统也是他对于动作游戏玩家激励方式的理解。在同行们还在为吸引男性玩家眼光而减少衣料贴图、调大上围数值时，神谷却创造了游戏史上最性感的长腿与臀部，把天使塑造成神圣与丑陋的结合体也是常人难以想像的神来之笔。在很多更换了制作人的大作系列中，我们可以看到传承，却很难看到原有的神韵和自我突破。鬼才在展现其特立独行时，也让我们感觉到了他自身的成长与进化。

对《魔女》有爱的人或许会急切地盼望续作的公布，神谷不开发续作是出了名的，就算有续作，可能也不会由他来领衔。放开固有的框架，去创造一款全新的游戏，也许更符合鬼才的作风。

■ 机种差别感想

在游戏发售前，就曾爆出PS3版素质明显低于X360版的传闻，这对于为降低风险而选择跨平台发行的SEGA来说是很不利的消息，至于一直在为消灭"跨平台游戏X360版质量更高"这一舆论而努力的索尼来说，也是绝不允许出现的情况。

"白金工作室"对PS3开发环境不熟悉并不是什么新闻，其实PS3玩家在抱怨的同时也可以这样想一下，为什么"白金工作室"不愿为PS3版的移植投入更多人力物力，而是把开发资料交给SEGA移植。其实很简单，"白金工作室"并不是一个大工作室，神谷在接受采访时也说过，开发人员都是超负荷地工作，这种情况下就算只是抽调人手去SEGA监督移植工作都极为困难。"白金工作室"的几位当家人想必已经深深了解到四叶草时代"慢工出细活"的弊端，在工作室建立初期，就已经确立了多个机种多个项目同时进行的开发方针，掌机家用机齐头并进。如果PS3版的移植工作依然由神谷的团队负责，那么游戏的发售日很可能大幅延后，并对其他项目造成影响。全力制作好X360版，把PS3版交由在移植方面有着丰富经验的SEGA负责，不能算是一个错误的决定。

经过双机种的亲身尝试之后，个人觉得两个版本间的确存在差异，比如X360版的画面对比度更高，PS3版把色调处理得更柔和；至于被大肆渲染的帧数问题，最严重的是游戏最开始的无关紧要的序篇部分，平时的掉帧现象PS3版多一些，画面撕裂则两个机种都有，其差别并没有大到不能接受的地步，也不影响正常游戏。但是，PS3版有一个比较影响情绪的问题，就是读盘速度太慢，却没有安装硬盘的选项。安装之后，X360的读盘优势完全体现，这一点可以说是移植方的自摆乌龙，不能怪"白金工作室"厚此薄彼。

据说发售在即的《魔女》的欧、美、港版有补救措施，索尼的技术人员也参与其中，在读盘方面会有所改善，但从最近欧美媒体的评价来看，改良程度可能非常有限，多少让人有些遗憾。

■ 海外成绩猜想

SEGA为发行"白金工作室"这群艺术家的作品承担了不小的风险的，惟有销量和口碑的双丰收，才能让SEGA维持对于"白金工作室"的发行信心。日本游戏杂志对《魔女》长篇累牍的报道，的确让人觉得本土的高评价有"公关"之嫌，就算SEGA因此支付了高额的广告费，这个满分也只换来了PS3版20万、X360版9万的日版销量，显然达不到预期。

还好，在尚未推出欧美版本的时候，《魔女》就已经获得了海外主要媒体的满分评价，这对于怀疑日版满分含金量的人来说，算是一个有力的回击。目前为止，给《魔女》打分的媒体评分全都在9分以上，只有一家给PS3版打了9分以下。可以预见的是，《魔女》的全球媒体平均得分最终很可能锁定在92%左右的高评价上，这与《鬼泣1》、《红侠乔伊1》和《大神》的全球综合评价基本相当，为神谷作品再贴上一枚"神作"的标签。

《魔女》还达不到"现象级"游戏的高度，但更倾向于欧美市场的设计思路，让本作叫好不叫座的可能性大大降低。全球销量累计破百万照目前看来几乎没有任何悬念，"白金工作室"也终于可以实现其梦想的第一步，创造第一个白金游戏。对于SEGA来说，是否愿意为这支"潜力股"投入更高规格的广告宣传，决定了本作在欧美市场的最终前景。我想说的是，仅靠口耳相传，《魔女》要想达成双机种均破百万的成绩还是比较困难的，但我始终认为，这样优秀的作品完全有能力接收《鬼泣4》那240万用户群，"双白金"是其艺术成就和商业价值的真正体现。





华丽的深渊

星夜视点

"首日出货180万"，这个数字对于如今的PS3简直是个奇迹。无论《最终幻想XIII》的成本是否如传闻所说的达到了80亿日元，这样的销量应该已经可以确保其收回成本，更何况还有明年3月在欧美推出的跨平台版本。不管次世代游戏开发成本有多高，不管日本有多少次世代游戏血本无归，至少《最终幻想》仍将坚挺。自从12年前《最终幻想VII》发售以来，它一直以尖端形象保持高高在上的地位，它是日本最高游戏制作实力的象征，是华丽的代名词。然而也有人说这非凡的地位是SE为自己挖的一个坑，它越挖越深，也让自己越陷越深。

"《最终幻想》系列"销量逐年下降的趋势非常明显，从《最终幻想VII》的接近千万，到《最终幻想XII》的500多万，该系列在10年内销量几乎降低了一半。与之形成鲜明对比的是，《勇者斗恶龙》的销量在逐年递增。被批驳"画面回归FC时代"的《勇者斗恶龙VII》创造了410万的系列销量至高点，之后的《勇者斗恶龙VIII》虽然日本本土销量较前作有所降低，但全球销量达到了500多万。《勇者斗恶龙IX》则是以本土500万为目标。一个是每次都在锐意进取，系统不断推陈出新，画面总是达到同时期顶点的大制作；一个是画面永远比别人落后一截，制作成本绝不可能太高，至少在外表上看不出大作气派的所谓国民游戏。二者的命运截然相反。进取者餐风露宿，守旧者衣暖食足。SE这两个核心游戏系列的境遇仿佛在证明任天堂的一个经典理论：游戏画面并不重要，捉襟见肘的硬件性能反而会促使开发者用游戏乐趣弥补机能限制。很多日本人对这个理论笃信不疑，所以日本的高清游戏一直在龟速向前。日本的国民级游戏与任天堂的怪物级游戏都在告诉人们，日本人最需要的是质朴的快乐，而不是华丽的视觉盛宴。

但"外表华丽，内心空洞"这样的罪名也许可以适用于多媒体时代的很多游戏，却绝不应乱扣到《FF》的头上。不断自我突破的《最终幻想》代表了日式RPG的最高水平，这应该是大多数人都认可的事实。而《勇者斗恶龙》之所以经年累月地保持国民级地位，是因为该系列与日本人多年来的情感羁绊，这就像中国玩家对《仙剑奇侠传》的特殊情感。而还有一个重要原因是《勇者斗恶龙》对于二手游戏的冲击有更强的抵抗能力。

《最终幻想XIII》首发当天，秋叶原Yodobashi电器店的一个店员对记者说，虽然《最终幻想XIII》的首日销售非常理想，但算不算成功还要看它能保持多久的热销。和田洋一曾经说过，对于一款成功的游戏，能否长卖是关键。《最终幻想》的长卖实力并不强。《最终幻想XII》的首周销量占最终总销量的四分之三，发售第6周后销量就跌到了2万以下。而《勇者斗恶龙IX》的首周销量预计仅占总销量的不到60%，发售十几周后销量才跌到3万以下，在发售20几周后的今天仍然有1万左右的周销量。也就是说，除了那些必在首发当周购入游戏的系列死忠外，还有不少玩家会在游戏发售很久之后逛游戏店时偶尔买一套《勇者斗恶龙IX》。而且由于日本的《DQ》玩家忠诚度非常高，因此游戏流向二手市场的比例相对较小，更多的玩家希望购买一手游戏。《最终幻想》与《勇者斗恶龙》都是定价偏高的游戏，如果没有足够的收藏价值和用户忠诚度，很容易被玩家转卖以降低自己的游戏开支。若二手游戏大量流向市场，就会对商店货架上的新品销售造成冲击。所以《勇者斗恶龙IX》大力宣传联机要素，后期还不断推出新内容下载，这些都是可以有效遏制二手游戏流通的手段。

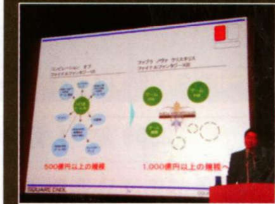
《最终幻想XIII》的首周销量超过150万，相当于将近40%的PS3用户在首周购入该作，这些玩家可能从购买PS3的第一天起就盼星星盼月亮地等待《最终幻想XIII》。根据之前几作的销售发展趋势分析，和田洋一提出的日本200万套的目标应该可以实现。但即便如此也是自《最终幻想VII》以来的系列最低销量。不过《FF》收益率的降低对玩家可能并不是坏事。SE可以将《最终幻想XIII》的引擎与美术素材多多回炉利用，如此便可以较低的成本多制作几个外传，提高总收入。所以下次《最终幻想XIII》的外传公布时，玩家就不要再骂SE"骗钱"了，高清RPG大作来之不易，不要把开发者仅有的热情扑灭。

■最终幻想Versus XIII



《最终幻想XIII》发售后，PS3玩家接下来还有《最终幻想Versus XIII》可以期待。野村哲也表示该作正在加速开发中，已经做完《最终幻想XIII》的开发者们应该也可以部分抽调到《Versus XIII》的团队。虽然SE并未公布发售信息，不过下个财年内上市的可能性很大。因为本财年SE已经有《DQ》和《FF》，下个财年一定要有一个《FF》来稳定业绩。

■新水晶神话未解之谜



2006年"新水晶神话"公布时，同时公开了三款游戏。但是在后来的一次投资者会议中，SE提供的"新水晶神话"计划图解中，总共有6个游戏，预计总经济规模可达1000亿日元。但另外3个神秘作品至今没有任何消息。从资源有效利用的角度来说，SE可以做一个《最终幻想XIII-2》；而若是从跨平台发展的战略角度思考，在PS3、X360和PSP都已经各得其所的情况下，SE似乎很有必要做个Wii或NDS的相关游戏。不过SE似乎到现在都没有考虑清楚，这3个游戏是已经被取消，还是正等待合适的时机公布？它们将对应哪个平台？目前我们只能套用和田洋一的一句话——"只有神才知道……"

■X360版的疑惑



《最终幻想XIII》容量巨大，如何压缩到几张DVD中就成为一个巨大的难题。北濑佳范曾表示X360版的目标是3张碟，但是也有可能会达到4张。有人说本作过于直接的线性流程是为了照顾X360版而做出的妥协，这样可以避免频繁换碟的麻烦。北濑佳范也曾暗示为了控制容量不得不压缩贴图材质，因为这样一个RPG大作中用到的贴图数量是非常可观的。看来明年3月《最终幻想XIII》在欧美上市时，PS3版与X360版的画面对比会成为一个十分有趣的话题。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 30 日～ 2009 年 12 月 6 日

NEW **1 新超级马里奥兄弟 Wii** New スーパーマリオブラザーズ Wii
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作
◆本周 934739 套 ◆累计 934739 套 Wii

NEW **2 梦幻之星 携带版 2** ファンタシースター ポータブル 2
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ SEGA ■动作角色扮演
◆本周 286896 套 ◆累计 286896 套 PSP

3 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS PSP

NEW

机动战士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT PLUS

■ NBGI ■ 2009 年 12 月 3 日发售■动作■ 5800 日元



尽管本作只能算是一款强化版游戏，但却在多个方面有着明显的进步，这其中尤以画面的提升最为明显。除此以外，新增的“NEXT-PLUS 模式”中丰富多样的玩法是保证游戏耐玩度的关键，而多台新机体的加入也满足了高达迷们的需求，使玩家在联机对战时有了更多的选择。

本周：222 985 套 累计：222 985 套

4 战国无双 3 Wii

NEW

战国无双 3

■ Koei ■ 2009 年 12 月 3 日发售■动作■ 6800 日元



时隔 4 年后的最新作让 FANS 又找回了在日本古战场上叱咤风云的爽快感。游戏不但增加了华丽夸张的无双奥义 · 皆传，消费新增的“练技槽”还能使用称为“影技”的连续技，无论哪种水平的玩家均能找到自己喜爱的要素。秘藏武器的回归更是让老玩家泪流满面。

本周：121 182 套 累计：121 182 套

↓ **5 莱顿教授与魔神之笛** レイトン教授と魔神の笛
■ 2009 年 11 月 26 日发售 ■ Level-5 ■文字冒险
◆本周 85034 套 ◆累计 391507 套 NDS

↓ **6 朋友聚集** トモダチコレクション
■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成
◆本周 74951 套 ◆累计 1822467 套 NDS

7 口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险 Wii

NEW

ポケットパーク Wii ～ピカチュウの大冒险～

■ Nintendo ■ 2009 年 12 月 5 日发售■动作冒险■ 4800 日元



游戏中玩家可以操纵俏皮可爱的皮卡丘与生活在“口袋公园”中的其他同伴们展开一场华丽的冒险。穿插在主线流程中的“附加任务”是游戏的一大亮点，而且只有在好友的帮助下，看似艰难的任务才能顺利通过，这与玩家对各种口袋妖怪特性的熟悉程度也是分不开的。

本周：63 760 套 累计：63 760 套

↓ **8 口袋妖怪 心之金 · 魂之银** ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演
◆本周 63026 套 ◆累计 3153412 套 NDS

↓ **9 Wii Fit Plus** Wii フィット プラス
■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育
◆本周 51849 套 ◆累计 1044490 套 Wii

NEW **10 刺客信条 II** アサシン クリード II
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Ubisoft ■动作
◆本周 48748 套 ◆累计 48748 套 PS3

在全球范围内拥有超强号召力的“《马里奥》系列”，最新作毫无疑问地拿下了本周的销量冠军，不但一举打破之前一直由《任天堂全明星大乱斗 X》保持的 Wii 软件首周销量记录，借着圣诞节假期的软件销售高峰，下周必定会很轻松地突破百万大关。硬件方面，Wii 和 PSP 的销量都在新作的影响下，出现了极速上升的情况，其中 Wii 的销量为上周的 228.3%，PSP 也有 174.8% 的傲人成绩。

2009 年 12 月 7 日～ 2009 年 12 月 13 日

→ **1 新超级马里奥兄弟 Wii** New スーパーマリオブラザーズ Wii
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作
◆本周 431198 套 ◆累计 1365937 套 Wii

2 圣恩传说 Wii

NEW

テイルズ オブ グレイセス

■ NBGI ■ 2009 年 12 月 10 日发售■角色扮演■ 6800 日元



游戏爽快的战斗系统借鉴自《宿命传说》重制版的“CC”系统，爽快度大幅提升的同时又不失严谨。作为“《传说》系列”的最新作，玩家能够感受到极富弹性的战斗，并体会到厂商制作游戏的诚意，如果真要说失望，那可能就是略显俗套的结局了……

本周：143 215 套 累计：143 215 套

↑ **3 朋友聚集** トモダチコレクション
■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成
◆本周 101905 套 ◆累计 1924372 套 NDS

NEW **4 使命召唤 现代战争 2** コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2
■ 2009 年 12 月 10 日发售 ■ Square Enix ■主视角射击
◆本周 92743 套 ◆累计 92743 套 PS3

5 火影忍者 疾风传 终极觉醒 3 PSP

NEW

NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル 3

■ NBGI ■ 2009 年 12 月 10 日发售■格斗■ 4800 日元



游戏最让人惊喜的地方就是引入了最大支持 4 人的对战模式，通过不同规则的设定可以实现一对一、多对多等战斗，让狂热的 FANS 们也可以在掌机上享受华丽忍术的巅峰对决。经典的故事模式仍然以任务制推进，但要完成总计 190 多个任务同样需要耗费大量的时间。

本周：76 596 套 累计：76 596 套

↑ **6 口袋妖怪 心之金 · 魂之银** ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
■ 2009 年 9 月 12 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演
◆本周 75006 套 ◆累计 3228418 套 NDS

7 梦幻之星 携带版 2 PSP

上周 2 位

ファンタシースター ポータブル 2

■ SEGA ■ 2009 年 12 月 3 日发售■动作角色扮演■ 4800 日元



作为转战 PSP 平台的第二部作品，游戏的绝大多数设定都继承自前作，主要在快捷操作等方面进行了人性化的改变。多人联机和下载任务永远是保持玩家游戏热情的主要原因，而将多种软广告引入游戏的做法也体现了厂商的精明之处，在吸引玩家的同时也起到了很好的宣传作用。

本周：74 203 套 累计：361 099 套

↑ **8 Wii Fit Plus** Wii フィット プラス
■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育
◆本周 64209 套 ◆累计 1108699 套 Wii

↓ **9 口袋公园 Wii 皮卡丘的大冒险** ポケットパーク Wii ～ピカチュウの大冒险～
■ 2009 年 12 月 5 日发售 ■ Nintendo ■动作冒险
◆本周 57410 套 ◆累计 121170 套 Wii

↓ **10 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS** 机动战士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT PLUS
■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ NBGI ■动作
◆本周 56596 套 ◆累计 279581 套 PSP

本周上榜新作中意外地出现了欧美与日本本土游戏势均力敌的情况，其中《圣恩传说》的首周销量仅比《仙乐传说 Wii 拉塔特斯克的骑士》高出 6000 套左右，而跨平台的《使命召唤 现代战争 2》则再次凸显了美式游戏在日本游戏市场的强势，双版本累计销量达到 13.6 万套，是前作双版本的首周累计销量一倍多。硬件方面，各主机都呈现稳步上升的良好势头，截至本周，Wii 已突破 900 万的销量，PS3 也超过 400 万台。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 11 月 22 日～2009 年 11 月 28 日

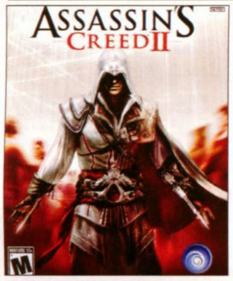
1 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：1
◆本周 598402 套 ◆累计 1550681 套 Wii

2 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：2
◆本周 455983 套 ◆累计 4330757 套 X360

3 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：7
◆本周 371133 套 ◆累计 1369870 套 Wii

4 求生之路 2 Left 4 Dead 2
■EA ■2009 年 11 月 17 日发售 ■主视角射击■上周排位：4
◆本周 323883 套 ◆累计 874349 套 X360

5 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：8
◆本周 316755 套 ◆累计 3035908 套 Wii



6 刺客信条 II Assassin's Creed II X360
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售■动作■上周排位：3

这次游戏的主场景转到意大利的美丽城市，威尼斯的空中飞行和狂欢节都让人印象深刻。游戏在剧情上属于承上启下的作品，既保留了前作优点，也大大增强了任务的丰富程度，从一个只是好看的游戏变成了真正意义上的优秀作品，让人对下一作充满期待。

本周：268 990 套　累计：844 140 套

7 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：6
◆本周 232784 套 ◆累计 2189923 套 PS3

8 刺客信条 II Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：5
◆本周 161620 套 ◆累计 508365 套 PS3

9 乐高蝙蝠侠 Lego Batman:The Videogame
■Warner Bros. ■2009 年 9 月 23 日发售 ■动作■上周排位：－
◆本周 149560 套 ◆累计 678631 套 X360

10 光环 3 神兵天降 Halo 3:ODST
■Microsoft ■2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：－
◆本周 147164 套 ◆累计 2637048 套 X360

2009 年 11 月 29 日～2009 年 12 月 5 日

1 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：1
◆本周 372520 套 ◆累计 1923201 套 Wii

2 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：3
◆本周 240951 套 ◆累计 1610821 套 Wii

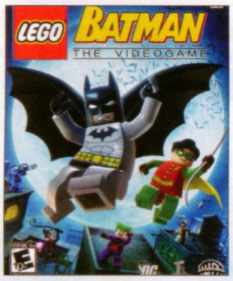
3 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：5
◆本周 234976 套 ◆累计 3270884 套 Wii

4 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：2
◆本周 227850 套 ◆累计 4558607 套 X360

5 求生之路 2 Left 4 Dead 2
■EA ■2009 年 11 月 17 日发售 ■主视角射击■上周排位：4
◆本周 160222 套 ◆累计 1034571 套 X360

6 刺客信条 II Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：6
◆本周 140820 套 ◆累计 984960 套 X360

7 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：7
◆本周 124320 套 ◆累计 2314243 套 PS3



8 乐高蝙蝠侠 Lego Batman:The Videogame X360
■Warner Bros. ■2009 年 9 月 23 日发售■动作■上周排位：9

和众多“蝙蝠侠”中的经典角色一起挖掘游戏中丰富的收集要素，本身就是一件非常有趣的事情，而对于邪恶一点的玩家来说，偶尔扮演一下坏人的角色，也能体会到一种完全不同的乐趣。部分缺乏提示的谜题和仅支持线下合作过关是让人觉得不爽的地方。

本周：108 822 套　累计：787 453 套

9 完美机车 Pure
■Disney Interactive ■2008 年 9 月 16 日发售 ■竞速■上周排位：－
◆本周 103762 套 ◆累计 656450 套 X360

10 刺客信条 II Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：8
◆本周 98270 套 ◆累计 606635 套 PS3

新作打榜

近两周日本游戏市场的上榜新作中都能看到美式游戏的身影，例如双版本的《使命召唤 现代战争 2》和《刺客信条 II》都有不错的表现，而像《心跳回忆 4》、《光辉圣约 3》这类纯 FAN 向的作品，因为有固定人群的支持，销量也保持在相对稳定的水平。美国游戏市场近两周由于几乎没有新作登场，很多发售有一段时间的游戏也都重新杀回了榜单，占据了比较靠前的位置，这其中会不会正好有你错过的呢？

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 11 月 30 日～2009 年 12 月 6 日			
11	PSP	心跳回忆 4	2009.12.3
12	NDS	实况口袋棒球 12	2009.12.3
14	NDS	战斗陀螺 钢铁战魂 爆诞！电脑天马	2009.12.3
15	Wii	假面骑士 巅峰英雄 W	2009.12.3
16	X360	刺客信条 II	2009.12.3
2009 年 12 月 7 日～2009 年 12 月 13 日			
12	X360	使命召唤 现代战争 2	2009.12.10
14	PSP	世界足球 胜利十一人 2010	2009.12.10
15	PS2	世界足球 胜利十一人 2010	2009.12.10
19	NDS	光辉圣约 3	2009.12.10
23	NDS	极限脱出 9 小时 9 人 9 扇门	2009.12.10

游戏是以 TAKARA TOMY 发售的人气玩具“战斗陀螺 钢铁战魂”为主题的改编作品。故事模式中玩家需要操作原创主人公晓宇宙与漫画、动画版中的角色进行激烈的战斗，争夺最强钢铁战魂的称号。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2009 年 11 月 22 日～2009 年 11 月 28 日			
21	Wii	坎贝拉狩猎 2010	2009.9.29
32	Wii	迪斯尼想唱就唱 流行节奏	2009.10.6
33	Wii	星球大战 克隆战争光剑对决	2008.11.11
34	Wii	乐高印第安纳琼斯 2 冒险再续	2009.11.17
35	Wii	乐团英雄	2009.11.3
2009 年 11 月 29 日～2009 年 12 月 5 日			
28	NDS	描绘生活 下一章	2009.10.27
29	X360	越野挑战赛 反射	2009.12.1
34	Wii	我的模拟人生 特工出击	2009.9.29
37	NDS	企鹅俱乐部 精英战队	2008.11.25
38	NDS	迪斯尼小仙女 小叮当与失去的宝藏	2009.10.27

如果你喜欢“越野摩托”，那么在游戏中体验一把以假乱真的比赛就最合适不过了。精心设计的赛道和比赛途中的突发事件是让人眼前一亮的地方，而直观地操作也能让不同程度的玩家乐在其中。

2009 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	11 月 30 日～12 月 6 日	12 月 7 日～12 月 13 日
1	NDSi	2 730 230 台	51 635 台	68 184 台
2	PSP	1 935 350 台	67 880 台	71 885 台
3	Wii	1 519 703 台	106 555 台	135 898 台
4	PS3	1 396 745 台	57 782 台	75 086 台
5	NDSL	499 224 台	8 367 台	11 376 台
6	X360	353 253 台	5 314 台	10 646 台
7	NDSi LL	279 573 台	53 791 台	58 006 台
8	PS2	192 302 台	2 277 台	2 463 台
9	PSP go	64 400 台	3 412 台	3 077 台

2009 美国主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	11 月 22 日～11 月 28 日	11 月 29 日～12 月 5 日
1	PS2	51 363 157 台	102 439 台	63 685 台
2	NDS	40 992 135 台	1 081 801 台	532 344 台
3	Wii	27 536 186 台	609 952 台	523 961 台
4	X360	19 955 019 台	323 620 台	213 798 台
5	PSP	18 118 678 台	150 281 台	101 071 台
6	PS3	11 139 474 台	476 503 台	209 341 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量



黄金眼
最近发售游戏的多视角评价
GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本期的状元毫无意外地被《最终幻想ＸⅢ》获得，在一片滥美之词中，不少小编也都表示本作要进入中盘才会体验到系统的精妙之处，我想如果一款游戏要你打20个小时才觉得有意思，这本身是不是就不太够意思呢？开个玩笑，你不得不承认本作依然是日式RPG中最强的作品！

此外，《寂静岭　破碎的记忆》意外地受到了编辑部几位“寂静饭”的好评，这个系列发展至今从一代起步到二代巅峰直至今日的低潮，着实有些可惜。而本作在一定程度上捍卫了系列“极具深度的剧情”这个荣誉，尝试一下，不会令你失望！

黄金珍藏×1　热血推荐×3

最终幻想ＸⅢ



黄金珍藏

推荐玩家人群

●“FF”迷。●所有喜欢感人的剧情的玩家。●想体验次世代游戏最强画面以及音乐的人。

总分 29

纱迦

游戏在各个方面都创下了历史新高。技术力的提高带来了画面、特效、读盘上的飞跃进步，音乐素质同样可圈可点，战斗中角色动作的细致更是远远超越了同类游戏。战斗系统可称史上最佳，玩家必须根据实际情况来组合战术，而不是像传统游戏那样靠等级和能力来一决胜负。游戏设定为战斗后自动回复，这反而使得设计者能够放手提高战斗的难度，让玩家更加享受钻研系统的乐趣。而极其方便的自动复位功能让玩家在反复尝试之余也不会觉得厌烦。

但我很遗憾地不能给这个游戏打满分，因为游戏的流程设置有硬伤。游戏的剧情表现同样出色，6个主要角色的故事都异常丰满，整个流程打下来他们的经历将让你感同身受。但是也正因为在每个角色身上都花了太多笔墨，使得游戏流程的前半部分除了战斗就是剧情，没有任何自由度可言。再加上队伍经常被强制性地拆来拆去，让人没办法全身心地享受游戏的乐趣。虽然白璧微瑕，但它依然是有史以来最好的《FF》，也是目前日式RPG的顶点！



九兵卫

没错，只有这样的作品才配得上《最终幻想》的名字！虽然游戏目前的剧本相比系列最高峰还略显单薄，但后续作品的推出必然会对此进行补充。刺激感官的画面与音乐之外，革命性的战斗系统将快节奏的操作、策略性的战术技巧、华丽的动作效果这三要素完美地结合，创造了同类游戏的里程碑。如果说《Ⅹ》是一段令守护者魂牵梦绕的回忆，《Ⅻ》让我们从命运的洪流中开拓新的未来，那么《XIII》便倾诉了一个使命与生命之轻重的故事，时过境迁，我们仍然以不同的方式感受同样的幻想。

晴天

不得不说，能想到把ATB槽分成几段以及最佳配置系统的制作人是个天才，这两个系统配合“连锁与崩溃”使本作的战斗史无前例地爽快与刺激，按键频率直逼动作游戏！更可贵的是，这几个战斗的核心系统平衡点拿捏得十分得当，玩家必须全面掌握之间的配合才可以在战斗中立于不败之地，而在快节奏的战斗中熟练运用最佳配置达成高连锁、崩溃的过程可以说乐趣无限。此外，整个游戏的进行方式也相对传统日式RPG做出了比较大胆的变革，对新老玩家都有照顾，并且每一个细节都彰显大作气势。

■史上最强战斗系统。

■PS3■BD-ROM■Square Enix■FINAL FANTASY ＸⅢ■角色扮演■2009年12月17日■1人■无对应周边

塞尔达传说　灵魂轨道



推荐玩家人群

●喜欢探索迷宫的玩家。●喜欢风格清新的游戏的玩家。●喜欢火车的人。

热血推荐　总分 26

雷电

将前作的引擎进一步发挥，表现出更漂亮的画面，配合按键、触控和麦克风使用各种道具，利用场景中有限的提示发挥自己的想象力解开各种谜题的成就感十足，是那种只有“塞尔达”才能散发出来的迷宫探索的乐趣。开火车这一设定虽然拥有很高的创新度，可是开的过程有些太过漫长、单调。

Gouki

尽管有那么些前作的影子在，但任天堂依然给玩家带来了全新的游戏体验，游戏无处不透漏出系列的精髓，每完成一次解谜都让人赞叹机关与设计的巧妙。画面已经达到了NDS的极限，操作也针对前作进行了细微调整以更适合玩家习惯。开火车虽然很有趣，但做任务时重复在城镇之间奔波稍显拖沓。

多边形

游戏继承了系列一贯的优点：充满卡通风格的画面、令人怀念的音效、以及众多构思巧妙的谜题，这一切都让系列粉丝感动不已。不过火车轨道的开启与前作海洋领域的探索多少有些雷同之处，而反复在城镇之间来回也拖慢了游戏节奏。BOSS战的设计倒是有些新意，只是操作上仍然有值得商榷的地方。

■不开帆船开火车

■NDS■卡片■Nintendo■The Legend of Zelda：Spirit Tracks■动作角色扮演■2009年12月7日■1人■无对应周边

寂静岭　破碎的记忆



推荐玩家人群

●剧情派玩家。●有寂静岭情节的人。●不太擅长战斗的玩家。

热血推荐　总分 25

雷电

本作不是《寂静岭》一代的复刻版，而是借用一代的一些设定重新诠释“寂静岭”的完全新作，相同名字不同生活的角色们在寂静岭上演着亲情和爱情的故事，剧本非常出色，紧凑且充实，人物刻画鲜明，而令人万分感动的结局更是100%地出乎所有人意料，二周目注意到更多细节更是让人赞叹不绝。

多边形

原以为是一代的复刻版，但玩下来后发现剧情并非重复以前，而是以一种全新的方式在讲述一个平行世界的故事。最大的改变还是在于操作上，体感的引入让谜题的解法更加直接，而恐怖气氛的营造也因此入木三分。几乎完全抛弃了战斗系统让游戏稍微损失了一点乐趣，但夺命狂奔会让玩家也喘息不已。

ACE飞行员

游戏的玩法与系列前作有很大不同，体感操作比较舒服。流程有些太短，而且通篇没有战斗，里世界只能一直逃跑，不过本作的重点全在剧情的叙述上，充满文学气质，让剧情派们好好感动了一次。手机的新功能非常不错，遥控器手柄兼顾了手电筒、电话听筒等妙用的功能非常独特，很有代入感。

■这不是一代的复刻，而是一种新的诠释

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Silent Hill：Shattered Memories■动作角色扮演■2009年12月8日■1人■无对应周边

满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映

圣恩传说



推荐玩家人群

●“《传说》系列”的忠实FANS。●想体验“《传说》系列”中战斗最为爽快的玩家。●声优控、角色控。

热血推荐

总分 25

脆薯条

一周目24小时下来，给我的感觉就是NBGI这次真下了血本。系统虽说是“借鉴”了《宿命传说》重制版的“CC”系统，不过强化后的效果使战斗极富弹性，就算号称系列中最爽快的战斗也不为过，而且严谨程度要比《薄暮传说》好很多。惟一美中不足的地方就是过场动画大规模崩坏，高难度下敌人过于变态了。

晴天

本次《圣恩传说》中的小对话堪称历代最强，而且强化过的“CC系统”让游戏的战斗变得更有趣味，各种支线要素也是相当丰富。不过以历代的标准来看，过场动画算是最失败的一个环节，而且迷宫中故意绕路、来回跑的设计很不厚道，游戏进行到中期对于剧情的阐述也不够明确。

九兵卫

作为正统新作，本作保留了系列的经典要素，干净细腻的画面、Skit对话以及分支等等也设计得非常用心。从战斗系统的角度来说，这是一款近乎完美的《传说》，简单明了的操作带来了系列前所未有的爽快感。但游戏过程中同样很明显的感觉是，迷宫以及剧情设定美中不足，缺乏变化与创新。

■“《传说》系列”的又一新高。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■Tales of Graces■角色扮演■2009年12月10日■1人■无对应周边

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS



推荐玩家人群

●掌机联机游戏狂人。●铁杆高达迷。●对混战型动作游戏有很高兴趣的玩家。

总分 23

炎骑士

本来以为这一次的游戏只不过是个强化版。但在玩到实际游戏之后，这种想法立刻就烟消云散了。最让我感到意外的是游戏画面素质有明显提升，足以用“精细”二字来形容。当然，游戏的操作手感以及战斗平衡性方面依然可以得到保证。新加入的取消冲刺系统还使得战斗中的变化更加丰富。

纱迦

本作的最大亮点在于全新的NEXT DASH系统。虽然只是一个看似简单的元素，但却由此派生出了大量的新连技。这个多年以来以惯性推出的系列作品也因此变得更有活力、更加好玩。游戏的平衡性可谓中规中矩，新加入的部分机体过于霸道，但总的来说依然处于可以忍受的范围之内。

九兵卫

本作的画面素质较以往作品有着很大的进步，以往作品中遍布屏幕的“狗牙”在这一次的游戏中明显减少。尽管游戏中加入了不少强力新机体，但游戏的平衡性并没有发生明显的变化，强弱差距不算太离谱。NEXT DASH系统的引入令战斗内容更为丰富多变。游戏的技巧性也因此明显提升。

■游戏易上手，名字很拗口。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS■动作■2009年12月3日■1～4人■无对应周边

女皇之刃 螺旋混沌



推荐玩家人群

●原作的支持者。●喜欢《机战》式游戏的人。●年满18岁以上的玩家。

总分 23

纱迦

原作只是一个小众向的深夜动画，但制作者的爱让人惊异。游戏原创的音乐和动画都有素质保证，战斗动画的华丽程度也让人满意。游戏明显借鉴了《机战》的系统，但游戏亦有自己的创新之处。华丽的爆甲系统在玩家过足眼瘾之余，也极大地提升了游戏的战略性。这是绝对的有爱之作和诚意之作。

九兵卫

能将以卖肉为主题的动漫作品，制作成一款正统的策略角色游戏，这本身便是值得称赞的创举。虽然游戏中模仿“《机战》系列”的痕迹较重，但可玩性还是有所保证的。更为关键的是，游戏中涵盖了原作的所有角色，重新制作的战斗特写以及原班声优演员的华丽语音，都是吸引玩家的亮点所在。

胜负师

对《女王之刃》有些了解的玩家应该知道原作擦边球打得厉害，游戏也以此为卖点，虽说有些庸俗，但其他方面还算可圈可点。基于《机战》的系统，在加入爆甲、属性相克等特色元素之后，保证了一定的战略性，而且难度也比想像中高得多。仅从游戏本身来说，还是值得战棋玩家尝试的。

■姬战。

■PSP■UMD■NBGI■クィーンズブレイド スパイラルカオス■策略角色扮演■2009年12月17日■1人■无对应周边

侍魂 闪



推荐玩家人群

●《侍魂》最忠实的老玩家。●系列或特定角色的支持者。●对格斗游戏完全不挑剔的通吃型玩家。

总分 17

纱迦

画面在SNK Playmore的游戏中算不错的，不过游戏从本质上来说还是个2D游戏。被视为最大卖点的断肢分尸其实是从初代就有的设定，但以前都是2D画面，看起来不觉得刺眼。现在变成3D画面后再出现这种场面，就不得不用恶心两个字来形容了。当然也许有人正喜欢这个调调。

ACE飞行员

SNK Playmore的3D技术力还是没有什么长进，游戏的画面表现只能算是一般。游戏加入了大量新人，系统方面也更接近3D格斗，但注意只是接近而已。游戏在增加了3D格斗的空中连续技等设定的同时，也保留了系统固有的怒气爆发和重斩，但这也让人玩起来觉得不伦不类。

胜负师

“SNK的3D化格斗游戏就没有一款做得像样的。”本作再次证明了这一点。除了北千里的原画、漂亮的字体和还算有特点的音乐，几乎找不到任何一个符合现代FTG的优点来，游戏给人的印象和当年恶评如潮的3D版《饿狼》有一拼，DEMO般的完成度也可以说是《侍魂》系列的悲剧。

■侍魂已死，有事烧纸。

■X360■DVD-ROM■SNK Playmore■SAMURAI SPIRITS 闪■格斗■2009年12月10日■1～2人■无对应周边

光辉圣约3 瞳



编辑评分

7

7

总分 22

晴天

游戏华丽的女性角色阵容，好感度培养等要素都延续自前作，而素材掉落和武器合成等系统的引入则增加了自由战斗的趣味性，不会让人觉得重复而枯燥，战斗也保持了较高的策略性。比较让人不满的估计就是游戏那时有时无的配音了，各名声优偶尔蹦出的几句台词很难让人感到厂商的制作诚意。

NDS■MMV■ルミナスアーク3 ～アイズ～■策略角色扮演■2009年12月22日

R-TYPE战略版II 巧克力战争



编辑评分

6

6

总分 18

炎骑士

如果非要指出游戏中有什么具有积极意义的变化，那么就只能提一下“要塞建设”要素了。除此以外根本看不到游戏的进化之处：依旧是回合制六边形走格子玩法；依旧是通过探索来判断敌人的位置。游戏中的指挥官性格变更系统几乎就是个摆设。吝啬的回合数限制令游戏难度足以用变态来形容。

PSP■Irem■机动战R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレー■策略■2009年12月10日

文 清国清城 美编 NINA

杀出FPS的重围

杀出重围3	Square Enix	主视角射击
多机种 Deus Ex 3		美版
预定2010年9月发售	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

在世界经济大动荡之时，我们正在目睹“计算机朋克”类型的苏醒。看过《银翼杀手》的应该都对这种科幻类型有深刻的了解——在高科技的未来，城市里的高楼几乎要刺破云霄，世界仿佛永远笼罩在黑暗中，在灯光璀璨的城市表象背面，是黑暗颓废的现实。上一次计算机朋克潮流的产生是在1980年代初，里根时代资本主义世界的动荡与硅谷里计算机技术的崛起互相交织，人们都知道世界即将改变，却不知道未来会走向何方。2009年同样是在人们对未来迷茫之时，计算机朋克之风再次刮来，而作为此类游戏题材的代表作之一也在积极打造续作。Eidos蒙特利尔工作室开发的《杀出重围3》是一款野心勃勃的游戏，自从Eidos被Square Enix收购之后，本作的地位又进一步提升，SE希望它能成为其在FPS领域的一次大突破。

DEUS EX 3

关系人类进化方向的巨大阴谋

《杀出重围》当年是与《网络奇兵》齐名的科幻FPS名作，现在精神上传承了《网络奇兵》的《生化奇兵》大红大紫，Eidos也希望《杀出重围》成功地杀出FPS海量大作的重围。

《杀出重围》第一作故事发生在2052年，玩家扮演的是诡异的“联合国反恐联盟”的一位探员。在游戏过程中，主角卷入了一个巨大的阴谋，谜之组织Illuminati与Majestic 12似乎在暗中操纵了一切。《杀出重围》结合了FPS、RPG和AVG的特色，与同时期的多数FPS相比其个性非常鲜明。这款最新作将会发生在系列第一作的25年前，那时的纳米技术还没有像原作中描述的那样发达，但生化机械植入技术已经非常成熟。那时一些大企业的力量已经凌驾于政府之上，在摩天大楼的顶层，公司决策者们总是在讨论如何消灭竞争对手。几个实力最强的公司不仅想控制整个市场，更试图掌握人类的进化方向。

故事从2027年开始，玩家扮演的主角Adam Jensen表面上是一个保安员，但是他所在的公司不是普通公司——那是一家生化机械植入技术的主要供应商。该公司遭到了另外一个组织的袭击，Jensen开始追踪袭击者，找出这起事件背后的真相。本作中发生的事件将导致原作中警察机构UNATCO的诞生。



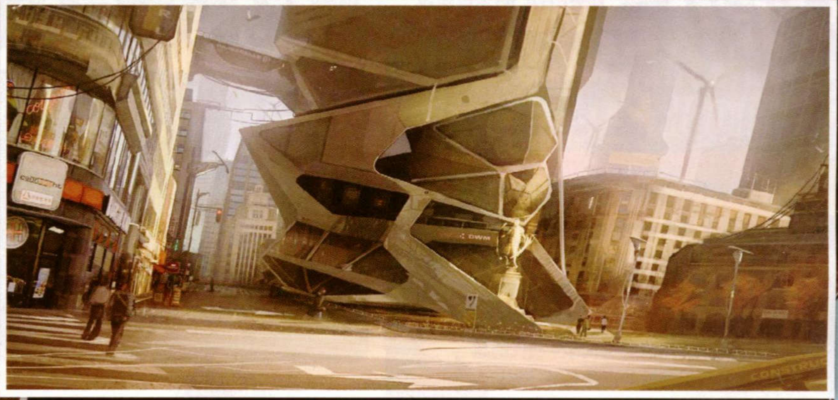
■这里是Adam的公寓，在这里可以存放物品、查看游戏中找到的资料档案。



■游戏中的敌人包括普通人类、机器人，还有一些造型怪异的BOSS。

五大未来都市





▲2027 年的底特律已经是一幅完全不同的面貌。在背景中可以看到很多风力发电机。

◀提高技术能力可以在解锁、电脑破解等方面发挥重要作用。

《杀出重围 3》的故事将会发生在 5 座城市里，目前为止公布的只有蒙特利尔、底特律与上海。由于是以近未来为背景，虽然在概念图中可以看到很多充满科幻感的建筑，但是也会有很多比较令人熟悉的老建筑。哥特式建筑与文艺复兴时期的建筑风格非常常见，当然也有很多未来感的元素，例如巨大的显示屏、实验室的设备和充满金属感的场景。在浮华鲜亮的城市背后，也可以看到巨大的风力发电机，提醒人们在未来石油能源的极度短缺。

《杀出重围 3》背景设定的核心是能增强人体力量的生化机械植入技术。在本作中，植入装置叫做“增强器”，英文简写为“augs”。通过 augs 可以对 Jensen 的四个方面进行强化：战斗、技术、潜行与对话。已经公布的增强装置包括一种抓勾，Jensen 可以借助其在建筑物表面垂直行走，而且武器会从他手臂中的一个舱体内伸出。Eidos 蒙特利尔表示，本作的增强装置数量至少会超过 20 种，使用某些增强装置时会进入第三人称视点。

对话能力对一款 FPS 游戏有何作用？Eidos 蒙特利尔表示，对话是本作中非常重要的一个方面，他们希望用“充满深度和层次感的剧情”让本作具有最大的重玩价值。游戏中人物之间的互动是通过对话选项进行的，从对方的面部表情和肢体语言也能判断出一些重要信息，根据玩家的选择将会有不同的结果，最终导致游戏以不同的结局收场。负责剧情创作的作家仍然是原作的 Sheldon Pacotti。

未来的上海

本作使用了《古墓丽影 地下世界》引擎的改良版，画面将会非常出色。每座城市都各具特色，在未来的上海，玩家看到的场景将以黑夜为主。巨大的全息图像在高楼大厦之间闪烁，城市里的富人与贫穷阶层界限分明，富人生活在高层，而穷人生活在永远被高楼的阴影笼罩于黑暗中的底层。开发团队运用不同的色彩与光源搭配让城市中的不同阶层呈现出截然不同的特色。

▶游戏中虚构的未来上海建成了多层结构，上层充满科幻感，下层则较为残破。





人体强化装置大显神威

《杀出重围》第一作发售于 2000 年，如今已过去了 10 年，当然在游戏系统上也要与时俱进地进行改变。近来掩体在 FPS 游戏中的使用非常普遍，本作也将用到掩体系统。不同之处在于，本作的掩体是用于潜行，玩家是躲在各种掩体后避免被敌人发现，掩体系统与《彩虹六号 维加斯》有些相似，使用掩体的时候将会进入第三人称视点。主角的 HP 也采用了时下流行的逐渐自动恢复，游戏中给出的科学解释是主角体内植入的生化机械装置具有自动治疗功能。

系列第二作中遭到恶评的一些设定被废除，例如弹药类型只有一种、战斗能力由数值决定等。这次玩家的作战能力将完全取决于自己的枪法，而数值主要是决定一些可升级和改造的武器性能，不过每个武器最多只有 4 个升级阶段。敌人经常会组队出现，而每个队伍都有一个装扮特征鲜明的队长。所谓擒贼先擒王，首先消灭了队长就可以打乱其团队战术。敌人 AI 会根据玩家的动作而做出反应，例如看到玩家在换武器或者换子弹时，他们就会抓住机会猛烈射击。另外，敌人也非常擅长使用掩体。



▲这个 NPC 角色的名字叫 Barett，看起来是个相当强悍的家伙。

◀工厂里在批量制造人体强化装置。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

由于年末家用机大作成堆，所以本期短波的重点自然还是回到了掌机平台上。其中首次公开的《东京鬼祓师》在故事背景上仍然延续了 Atlus 一贯的风格，战斗和探索部分也颇有《女神异闻录》初代的感觉，相信随着后续情报的逐步公开，游戏独特的乐趣也会逐渐浮出水面，再耐心等待看看吧！

对于 Take—Two 来说，没有《GTA》的日子是难熬的。上财年由于没有《GTA》新作，Take—Two 的收入再次大幅下降。Take—Two 多年来一直在用《GTA》赚来的钱开发新系列，希望形成更均衡的游戏阵容，《荒野大救赎》就是一个十分用心制作的游戏。当然，在这款游戏中仍然少不了《GTA》的元素……

PSP《真·三国无双 5 帝国》将支持 4 名玩家联机游戏，而游戏的规则和“争霸模式”相同，每回合每名玩家都可以使用卡片并发动“侵攻战”，获得胜利的一方即可将交战的领土据为己有，直到完成统一天下的大业。

NDS《勇者斗恶龙 VI》中会加入名为“梦之告白”的联机要素，玩家和好友可以书写类似于日记的内容进行互相交换，并且可以在“擦身之馆”查看相关内容。随着交换的次数增多，馆内的楼层也会逐渐开放，从而出现更多你不曾发现的隐藏要素。

多机种 Capcom 宣布将在 2010 年春季于 PSN、Xbox LIVE、Wiiware 同时提供《洛克人 10 来自宇宙的威胁》完全版游戏下载。游戏延续了前作 8 位机图像和音乐的特色，增加了全新的可操作角色和原创剧情，非常适合喜欢怀旧和挑战性的玩家尝试。

PSP 曾经给很多玩家留下深刻印象的《愿望之屋 天使的记忆》即将于 2010 年 1 月 14 日推出续作《最后之窗 深夜的约定》。游戏将延续探索人性深处的深刻主题，以刑警凯尔接受“红色之星”的特殊委托为契机，展开一场追寻真相的新旅途。

紧急速报

战场的女武神2 高卢王立士官学校

PSP 策略角色扮演 ■战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 ■日版 ■SEGA ■预定 2010 年 1 月 21 日发售

女武神的传说再临

相信看了之前的前线狙击后，大家都会对这款续作充满了期待，大幅进化的战斗系统，铅笔画风格的画面等等都让人有着“马上就想玩到”的冲动。不过还是请各位不要着急，本次短波带来的最新情报可以更好地让玩家了解到这款游戏的独特之处。



［文：脆薯条］



尤里娅娜·艾贝尔巴尔特

声优 白石凉子

高卢王立士官学校 A 组的班长，是名门贵族“艾贝尔巴尔特”家的千金大小姐，从小便受到严格的教育。尤里娅娜自从被推荐进入士官学校后就非常努力，但非常讨厌懦弱的人，而且她似乎对达尔克斯人有着很大的偏见。

新兵种介绍——技甲兵

装备巨大的盾牌，强化防御力的新兵种，由于是手持铁镐的近战职业，还可以清理掉战场中的地雷。



由于防御力超高，所以这个兵种是战场上绝对的炮灰角色，想必每一场战斗中都会使用到。而且近战攻击力极高，面对像狙击手这样防御力比较弱的兵种，几乎是一击秒杀的。所以玩家们在安排战力时一定要把技甲兵给考虑进去，或许这个兵种还能对付敌人的坦克也说不定哦。

召唤之夜 破灭之剑与约定骑士

PS2 动作角色扮演 ■サモンナイトグランテーゼ 滅びの剣と約束の騎士 ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年春季发售

［文：晴天］

在很多玩家都纷纷迈入次世代的今天，能看到 PS2 的新作的确是件很难得的事情。而说到本作，不知道大家是否还记得 2005 年曾经在 PS2 上推出的《召唤之夜外传 黎明之翼》，当时其让人眼前一亮的随意切换主人公设定将再次得到延续，配合华丽的召唤兽凭依带给所有 FANS 有别于正统作品的游戏感受。



爽快的召唤兽战争

双人的视角

和系列的其他作品一样，游戏一开始玩家可以选择男女主人公的其中之一开始冒险，而以不同主人公推进剧情则会看到不一样的情节。



男主人公 罗斯特

声优 樱井孝宏

古莱贝尔国的骑士，同时也肩负着守护召唤兽贝尔嘉德的重任。由于失去了原有的记忆和身体，目前他只是以“魂”的状态存在于世界上。

女主人公 米蕾特

声优 井上麻里奈

古莱贝尔国神官长的女儿，由于小时候体弱多病，因此有近一年的时间都呆在家里没有和外人接触过。某天卷入一场特殊的事件后成为“魂”的状态在世间徘徊。

召唤兽登场

“召唤兽”永远都是系列的核心系统所在，这次除了能装备不同的召唤兽提高角色的战斗能力，在某些迷宫中也需要使用召唤兽的特殊能力才能解开机关，发现新的道路。



▲官方目前没有公布具体的召唤兽育成方法，但从画面上分析应该和角色装备它战斗所累积的经验值有关。

.hack//Link

PSP 角色扮演 ■.hack//Link ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 2 月发售

作为“《.hack》系列”的终结之作，PSP 上的《Link》可谓是集系列之大成了，虽说是主打掌机平台，但游戏的内容还是非常厚道的，而且掌机上也方便玩家联机。本次的新情报中也提到了联机系统与 Xth 的最强形态哦，如果是系列的忠实 FANS 的话，请务必往下看。

终结之作厚道无比

三人联机的乐趣

本作中新增加的联机模式最多可支持 3 名玩家，每一个玩家都要在不同的路线上互相配合，慢慢深入到最底层，接下来当然还有强力的 BOSS 等待着各位玩家的挑战。迷宫中的每一层将由 5 个小关组成，当然有几个小关里的怪物也比较难对付，所以合理地分配战力就比较关键咯。同样在协力模式下也是有难度可供选择的，新手们完全可以由最简单的难度慢慢熟悉，之后循序渐进挑战最高难度，完成迷宫后所获得的奖励也会视难度而变化。





▲迷宫中的每一层都会有 3 条不同的路线，5 个小关中的敌人有强有弱，技术稍差的玩家可不能逞强哦。

◀每一层的最后一个关卡中将会有 BOSS 级的敌人登场，可以说是个小 BOSS 吧。这些小 BOSS 的 BREAK 槽比较多，所以很难对付，而且一上来就是 3 个。

Xth最强形态



熟悉“《.hack》系列”的玩家都应该知道，最强形态一定要满足游戏中的特定条件才会觉醒，最强形态下的角色不仅外观会有很大的改变，而且自身的能力也将大幅提升。时郎的最强形态在一个叫做“终末的迷宫”的地方觉醒，而且和一位神秘的公主有关。



▲时郎梦中的一位神秘公主，她肯定会是一个关键人物。

［文：脆薯条］

有趣的对话事件



本作是整个系列的终结之作，当然要好好制作一番，游戏中有很多风趣搞笑的对话，而且会根据不同的同伴而变化，有兴趣的玩家不妨尝试一下哦，特别是像银汉这样搞笑的角色和密密尔在一起的时候。

交响情人梦 快乐的音乐时间

［文：晴天］

NDS 音乐 ■のだめカンタービレ 楽しい音楽の时间デス ■日版 ■NBGI ■预定 2010 年 2 月 18 日发售

老实说，晴天看到这个消息的时候也吓了一跳，怎么今年突然冒出来了一个“野田妹的改编游戏”？后来查证了官方的资料后才发现，原来从今年 12 月 19 日开始，日本国内就将上映根据《交响情人梦》漫画版改编的同名电影，并先后分为“前编”和“后编”两个部分公映，让所有 FANS 在全新的剧情中重温野田妹和真一学长的甜蜜爱情。当然在这之前，条件有限的国内不如先体验一下这款焕然一新的原创作品吧！

野田妹的音乐之旅

游戏模式全接触

熟悉原作的读者都不难猜到游戏的大部分内容都和“古典音乐”有关，而这次除了传统的“音乐厅”、“音乐沙龙”等模式外，还增加了测验 FANS 狂热度的“问答咖啡室”、玩家自己谱曲的“我的房间”以及“交换信箱”、“野田女神之泉”等全新模式。下面就先来看看官方公布的三个模式具体情报：

音乐厅

相当于传统的“演奏模式”，其中将收录漫画中提及的 30 多首名曲。操作方式会根据玩家选择真一和野田妹发生变化，前者需要根据上屏幕的提示，在合适的时机于下屏幕划出对应的轨迹，后者则需要根据提示在迷你五线谱上进行特殊操作，难度会相对大一些。根据玩家选择的场景和取得乐器的数量，音乐会慢慢产生更多的变化，临场感自然也随之提升。



▶演奏过程中会在上屏幕显示两位主人公的 3D 造型，而且玩家还能自定义他们的装扮。

音乐沙龙

可以在此观看漫画原著的角色介绍和名场面，各种世界名曲除了作者的详细介绍，还能看到日本著名音乐家对乐曲的评价，支持 190 多首名曲的重放。



我的房间

玩家可以在这里制作自己专属的 CD 唱片，而所有的素材都是来自游戏预制的音乐。游戏特殊的播放模式即使是在 NDS 待机的状态下也能正常运行，让你随时随地接受古典音乐的熏陶。

◀整个游戏最多可保存 10 张 CD 唱片，其中每张 CD 最多保存 30 首曲目。

战国BASARA 3 就以个性搏出位

［文：纱迦］

多机种 动作 ■战国 BASARA 3 ■日版 ■Capcom ■预定 2010 年夏季发售

形象和性格与史实相差甚远的人设，便是“《战国 BASARA》系列”的最大魅力。如今官方又公布了两名预定登场的新角色，他（她）们果然沿续了这一特色。目前还有消息说《战国 BASARA 3》将采用类似光荣“《帝国》系列”中的据点系统，实在让人大感惊异。详情如何，还请关注后续报道。



对应机种为PS3、Wii



杂贺孙市

声优 大原さやか

现在大家对于战国神枪手杂贺孙市应该已经不陌生了，不过这回 Capcom 居然将其设计成一名成熟女性，着实又让我们大跌眼镜。游戏中的杂贺孙市是杂贺众的第三代头目，为了恢复杂贺众昔日的荣光，她与丰臣秀吉定下了契约。同时她也是一名富有心计的厉害角色，无论是感情还是金钱都打动不了她。她一直以杂贺众这个身分而自傲，这也是她的人生态度。

游戏中的杂贺孙市同样是用枪的高手，而且她的爱枪也不止一种。不过系列里已经有浓姬了，不知 Capcom 会以怎样的方式来表现她的不同。



大谷吉继

声优 立木文彦

看到这幅白布蒙面的姿势，想必各位已经猜出来他的身分了。大谷吉继是一名饱受麻风病折磨的军事天才，历史上他为了贯彻对石田三成的友情，战死关原。游戏中很好地还原了他的病态，连上阵都是坐着打。不过他的故事却和历史差太远了，游戏中他因为麻风病而饱受世人的冷眼，因此决定要让天下所有人都遭受不幸来进行报复。

游戏中的大谷吉继可不是行动不便的样子，他的坐垫堪比阿拉伯飞毯，身上的数珠可以像《高达》里的浮游炮一样飞起伤人，不得不说这实在是太夸张了。



无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇

NDS 角色扮演 ■无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ ■日版 ■NBGI ■预定2010年2月25日发售

[文：纱迦]

在本作最早的一次报道中就已经明确指出，前作的角色将会在游戏中登场。目前已确认的是，前作可操作的7名角色在本作中全部可用，这7名角色也就是：哈肯、神夜、锡华姬、阿娴、零儿、小牟、KOS-MOS。加上本作的男女主人公，可操作角色已达到9人。不过这还没完，本作还有两名可操作角色，而且他们的身分……

穿越了穿越了！



声优 神奈延年

声优 水谷优子



▲阿露菲米的特写画面依然十分妖艳。

强势回归

相信各位“机战迷”对以下这两位一定不陌生。诞生于《机战A》的阿克塞尔、诞生于《机战IMPACT》的阿露菲米尽管经常以敌方角色的身分出现，但在众多原创角色中的人气指数一直居高不下。因此这两位在《机战OG外传》中携手回归，着实让玩家大吃一惊。而这回他们更是会穿越到无限的边境，只不过因为他们在转移中受到冲击，所以丧失了除姓名外的一切记忆。

由于本作都是肉身出战，这两位也不会例外。不过从他们的招式来看，其实动作和他们的爱机差不多，阿克塞尔一样有CODE：麒麟，阿露菲米也可以用妖刀鬼莲华来使出魂之座的各种招式。不过需要注意的是，这两人是一起出战的，两人只算一个战斗单位，所以本作实际上只有十人（或者说十单位）可以出战。



▲大家非常熟悉的CODE：麒麟的最后一击画面。



▼两人华丽的合击，看来眼镜厂已经将他们视为官配了。

支援攻击

前作的支援攻击是由后备人员轮流执行的，而在本作中支援攻击变得更加自由，你可以进入菜单自由决定支援攻击的顺序。然后在攻击敌人时，只要按一下对应的键位，负责支援攻击的人就会出现了。一次攻击机会中让所有人出现说不定都不是不可能的。

而负责支援攻击的机体也增加了不少。前作里我方就有亡灵、古铁和白骑士，本作更是增加了罗刹机アルクオン、妖精机フェイクライド、アークゲイン这些华丽的机体，打起来自然更加夸张。

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谈

PSP 角色扮演 ■东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谈 ■日版 ■Atlus ■预定2010年春季发售

[文：九兵卫]

本作是由曾经制作过“《女神异闻录》系列”以及《九龙妖魔学园记》的Atlus给玩家带来的一款原创角色扮演游戏。充满日式神话风格的故事设定以及极具挑战性的迷宫探索要素，使得本作吸引了很多玩家的关注，下面就让我们来认识一下这款作品吧！

揭开校园奇谈的序幕！

错乱的开端

拥有“秘法眼”的主角，和武藤一缕以及雉明零一起前往富士的树海接受成为封札师的试炼，经过三人的努力与合作，他们最终克服困难成功完成试炼。成为封札师后，三人转校至鸦乃杜学园，他们的任务是回收这里名为“神札”的特殊道具，但事情并没有想象中那么简单……





▲校园中发生的怪事难道都是有联系的？

◀对话的过程中玩家要选择不同的感情与NPC进行交流。

迷宫探索

本作的迷宫探索以第一人称视角进行，玩家要利用名为“秘法眼”的特殊能力进行解谜。除了要小心各种陷阱与障碍物，迷宫中还有各种稀奇古怪的敌人在等着玩家。



▲熟悉“《女神》系列”的玩家应该对本作的迷宫构造不会感到陌生。



◀在迷宫中触发战斗后，消费AP值来发动各种攻击吧！

主要人物介绍



本作的主角是一名高中三年级学生。经过残酷的试炼，他成为了封札师。



掌握剧情关键的神秘少女，其所穿服装以及持有的道具都充满了未知。



雉明零：与主角一起参加封札师试炼的男性，平常不怎么与他人说话。

武藤一缕：性格开朗的大胆女生。因为持有秘法眼，所以小时候经常被人欺负。

壇灯治：鸦乃杜学园的普通学生。虽然作风硬派，但对待朋友却很温柔。

穗坂弥记：鸦乃杜学园的一名女学生。有点“天然呆”的她在同学中人气倒是很高。

脱狱潜龙 报复

多机种 动作 ■ Dead to Rights: Retribution ■美版 ■ NBGI ■ 2010 年第二季度发售

对应主机为PS3、X360 [文：星夜]

多年前一款名为《脱狱潜龙》的游戏以其一人一狗的独特战斗组合给人留下深刻印象，明年 Jack Slate 和他的爱犬 Shadow 将重出江湖。本作继承了前作的特色，同时增加了全新的潜入模式，而负责潜入的不是人，而是狗。

在一个废弃的列车停放场里，Shadow 正准备行动。Shadow 的操作与他的主人 Jack Slate 类似，用摇杆控制移动和镜头。与 Jack 不同的是，Shadow 有三种姿势：普通、潜行与凶残，不同的姿势对应不同的能力。在多数时候 Shadow 要使用潜行模式，毕竟再凶的狗也斗不过荷枪实弹。进入潜行状态后，Shadow 的前进方式与观察周围环境的方式都会变化。首先它的身体会下伏，就像一只寻找猎物的狼一样几乎是贴地前进。其次是它的犬科超感官能力将会激活，能够穿过墙壁看到敌人，能够听到敌人的心跳，判断他们会如何行动。画面将会变成蓝色调，反映狗的视觉特征。

在画面的小地图上可以看到敌人的位置，从身后悄悄靠近敌人，然后猛然扑身向前，咬断敌人的脖子，使其来不及呼叫就一命呜呼。接着可以按键拖走敌人的尸体，以免被其他巡逻的敌人发现。Shadow 还可以继续撕咬敌人的尸体，残忍地将其肢解。Jack 还可以与 Shadow 配合使用诱敌战术，Shadow 躲在隧道里吠叫一声，敌人闻声而来，这时埋伏在附近的 Jack 就会出手将其制服。敌人身上的颜色会发生变化，黄色表示警觉，橙色表示已经看到 Shadow 或 Jack，红色表示进入战斗状态。让 Shadow 进入凶残状态便于战斗，这时就可以加速奔跑。Shadow 的动作非常逼真，开发团队观看了大量关于狼和警犬的录像作为参考


■在黑暗中，敌人身上的颜色表示其警觉状态。


■Shadow的建模做得非常细致，皮毛闪闪发亮，而且会根据环境光而跟着改变颜色。

神犬Shadow再次出击!


■Jack与Shadow的配合天衣无缝。


■Shadow比饿狼还要凶狠，可以将敌人撕咬得血肉模糊。

荒野大救赎

多机种 动作射击 ■ Red Dead Redemption ■美版 ■ Rockstar ■ 2010 年 4 月 27 日发售

对应主机为PS3、X360 [文：阳光成员 清国清城]



■主角的表情制作得非常生动，甚至毛孔都看得清清楚楚。



■广袤的荒野里经常有马贼出没。

没有哪家公司比 Rockstar 更善于制作开放型世界，为玩家搭建了多个现代化大都市之后，目前 Rockstar 的圣地亚哥工作室正在建造一个开放的西部荒野。这可能是有史以来对西部刻画最为真实的游戏，无论是一望无垠的大平原，还是狂风吹过飞沙走石的景象，都呈现出惊人的视觉效果。但广袤并不意味着空荡，在这个西部世界里，充满了戏剧性的故事。

玩家扮演的是洗心革面的罪犯 John Marston，游戏故事发生在三个地点，两个是美国西部，还有一个是墨西哥北部。虽然游戏中的大多数舞台是在荒野，但是到处都零星分布着一些小镇和村落。墨西哥的 Chuparosa 是一个阳光普照的印第安人村落，到处都是土木结构的房子，里面住着铁匠、牧羊人还有日出而作日落而息的普通村民们。在任务中赚了钱可以到酒吧里赌博，让你的钱翻番，或者输光。

在各种村庄里可以看到很多经典的西部元素，例如墙上的通缉告示。本作中的通缉告示并非简单地起到装点作用，捉到通缉犯可以获得奖赏。这些告示上的通缉犯就是本作的分支任务，从告示中可以知道疑犯上一次出没的地方。把通缉犯干掉可以获得奖赏，如果活捉赏金将会更高。多捉拿通缉犯可以提高自己的名声。在西部荒野中行动的途中会随机遇到很多突发事件，例如遇到正搜寻逃犯的警官，你可以施以援手，也可以选择无视。或者你会看到强盗正在打劫路人，你可以看着他们被洗劫一空而无动于衷，也可以伸张正义。

根据主角名声的提高或降低，村民的反应将会随之变化。好打抱不平的玩家将会得到村民的赞美，要是你犯了小罪，警官会对你酌情处理。如果名声不好，稍有不慎你的头像就会出现在通缉令上，你要讨好当地政府或者用钱收买才能撤掉自己的通缉令。如果你选择当个恶棍，会有一些匪徒想要和你合作。不管是正义还是邪恶，你所扮演的 John Marston 注定是一个双手沾满鲜血的人。游戏以 20 世纪初的西部为背景，那时正是美国西部大拓荒的年代，城镇建设热火朝天，但是罪恶也在滋生，枪杀案与暴力事件是家常便饭。总的来说，这就是一个西部荒野版的《GTA》世界，Rockstar 总是有把罪恶变成乐趣的魔力。



■荒野驰骋时，偶尔会有令人意想不到的突发事件出现。



■虽然没有汽车可偷，抢几匹马应该还是可以的。

西部荒野版《GTA》罪恶世界

本作是以NDS《塞尔达传说 幻影沙漏》的引擎开发的新作，画面变得更加漂亮，可谓达到了NDS的极限。迷宫设计继承了系列的精髓，玩家要依靠自己的想象力解开谜题，让人对机关的巧妙设计赞不绝口。操作方面依然是全程触控，但是细微的调节而变得更加方便自然。快乘上火车，在"塞尔达传说"的世界中开始这次全新的冒险吧！



文 火云 美编 NINA

塞尔达传说 灵魂轨道	Nintendo	动作角色扮演
NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	美版
	2009年12月7日 1人	39.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

道具篇

"《塞尔达传说》系列"的游戏系统向来都不复杂，玩家只要掌握手中装备的用法即可展开冒险，游戏考验的就是玩家发挥的想象力以及使用道具解谜的能力，对操作上的要求到不是很高。游戏全程触控操作，只需要一根触控笔就可以完成所有动作，但有如果配合快捷键的运用，可以让你的操作更加迅速与准确：L键的作用是使用辅助装备，省去了点击右上角图标的步骤；十字键→的作用为打开菜单；十字键↑的作用为在下屏打开地图（按键以右手操作为准）。游戏的操作以及道具运用的技巧等知识在"流程篇"以及页面下方的小条中会有交代，在此不必赘述。





装备与道具

游戏中的装备与道具占有非常重要的地位，除了剧情以及"店货"之外，有些特殊的装备需要完成特定的事件或挑战才能获得，下面就为各位列出所有装备与道具的使用与获得方法。

Red Potion	在商店中花 100 ~ 150 卢比即可买到的红药瓶，效果为回复 4 格 HP，每个瓶子占 1 格的位置。
Purple Potion	在商店中花 100 ~ 150 卢比即可买到的紫药瓶，效果为回复 8 格 HP（死时可自动回复），每个瓶子占 1 格的位置。
Yellow Potion	在商店中花 200 卢比即可买到的黄药瓶，效果为 HP 全回复，每个瓶子占 1 格的位置。
Whirlwind	风扇，森之神殿的攻略中获得，使用时需用嘴向 NDS 的麦克风吹气，效果为吹出强风。本身并无杀伤力，多用于解谜或吹散敌人身上的特殊效果。
Boomerang	回旋镖，雪之神殿的攻略中获得，使用时需用触控笔在下屏画出回旋镖的飞行线路。回旋镖可用来作为攻击武器，但需注意如果中途碰到墙壁等障碍物会自动中断。
Whip	鞭子，海之神殿的攻略中获得，使用时用触控笔点击屏幕即可挥鞭，即可用来抓住物品以及木桩，也可以用作攻击，但攻击力以及攻击距离略显不足。（可抓取地上的物品）
Bow	弓箭，焰之神殿的攻略中获得，弓箭瞄准时没有辅助线，由于没有攻击距离的限制，可做到指哪打哪。多用来射击墙壁的眼睛机关，但弓箭的攻击力不俗，战斗中不妨多多使用。（箭有数量限制，可通过箭袋强化增加数量）
Sand Staff	沙之法杖，沙之神殿的攻略中获得，使用时点住屏幕来回划动即可，效果为隆起沙子形成高台，由于没有攻击力，所以只对沙形态的敌人有效。
Quiver I	箭袋，将携带箭的最大数量提升至 30。在 Goron Village 的商店中花 2000 卢比即可买到。
Quiver II	强化箭袋，将携带箭的最大数量提升至 50。在海盗岛的迷你游戏中获得 4000 分以上的高分后获得。
Bow of Light	光之弓，击败沙之神殿的 BOSS 后获得，效果为弓箭可蓄力，用来击打特殊的机关以及射杀特殊无实体敌人。
Bomb Bag I	初级炸弹袋，在热气球商店花 500 卢比即可买到，效果为随身可携带 10 颗炸弹。
Bomb Bag II	中级炸弹袋，2 分钟之内完成 Whittleton 右侧的登山迷你游戏即可获得，效果为可随身携带 20 颗炸弹。
Bomb Bag III	高级炸弹带，完成海拉尔城堡二层右侧房间的挑战之后即可获得，效果为可随身携带 3 颗炸弹。
Shield	盾牌，商店中花 80 卢比即可买到，效果为站立不动时自动防御正前方的攻击。有特殊的敌人会把盾牌吃掉。
Shield of Antiquity	远古之盾，收集 10 个印章之后的奖励，效果为不会被吃掉。
Swordman's Scroll I	剑轴之一，完成 50 个兔子的收集之后获得，效果为林克 HP 满格的状态下挥剑可发射剑光。
Swordman's Scroll II	剑轴之一，完成 20 个印章收集之后获得，效果为回旋斩的威力提高。

心之容器

相信了解这个系列的玩家都知道心之容器的作用为提升 HP 最大上限，在本作中除了击败神殿 BOSS 获得与在商店购买的心之容器外，其余的拿法都比较特殊，下面就为各位列出除神殿获得之外心之容器的获得方法。

①到达冰雪地带的“Snow Sanctuary”中的商店花 2000 卢比买到。

②抓兔子任务中抓到 5 只兔子之后返回兔子乐园与兔子大叔对话即可获得。

③海拉尔城堡与获得剑的那个大叔对话，在练剑的小游戏中成功击打 80 次以上。

④海拉尔城堡右下角房间的挑战，完成绿色房间的条件即可获得。

⑤完成 Goron Village 运送任务开启新轨道之后，进入火焰地带右上方的山洞即可获得。

⑥热气球商店会员积分达到 500 分，即可获得会员奖励。

⑦完成海盗岛的支线后，再去海盗岛挑战小游戏，即可获得。

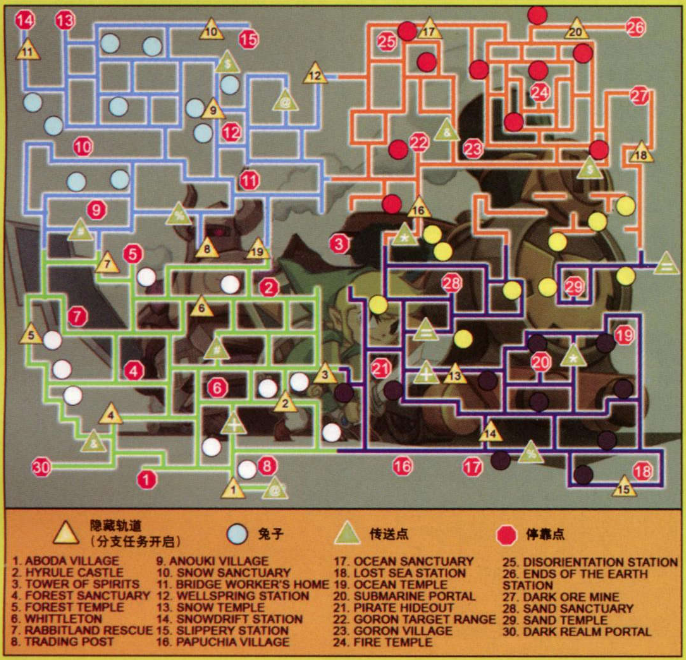
⑧拿到鞭子后返回“Whittleton”





走左侧的通道，来到山下与 NPC 交谈之后，在 1 分 30 秒之内完成用鞭子登山的挑战即可获得。

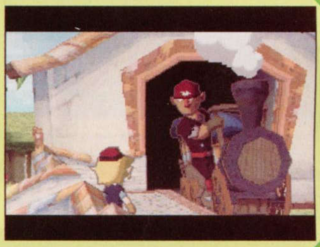
流程篇



序章

Aboda Village

走出房间后现在村子里转转熟悉下操作吧，玩过《幻影沙漏》的玩家应该可以很快上手本作的操作，虽说与前作相同全程都需要使用触控笔进行操作，但是蜂窝旁的小鬼会告诉你：在本作中翻滚的操作变成了快速点击屏幕两次，与前作划圈圈相比更容易使出，但是也增加了误操作的几率，性急的玩家可要注意点击屏幕的次数了。小鬼身旁树上的那个群蜂环绕的蜂窝似乎很有趣，如果你够胆的话就上去捅一捅吧，当然，你肯定知道捅蜂窝之后必须要做的事情，那就是抱头鼠窜躲进屋子或把自己扔进水里……将蜂窝从树上晃下来并成功躲避疯狂蜜蜂们的追杀后，再找小鬼对话便能获得“Stalfos Skull”（系列的老玩家对此一定不会陌生，游戏中隐藏着许多这样的宝物，砸罐子割草的时候运气好的话可以随机获得）。村子中央附近的小女孩对话，将房子周围的石块清理干净后再与其对话便能获得 20 卢比的奖励（搬起石头后将其扔出去破坏即可）。到达村子最上方发生剧情，选择“Yeah”便能够驾驶火车向城堡进发了。



Castle Town

驾驶火车在 300 秒之内到达地图上方城堡即可继续我们的冒险了，开火车的途中注意要提前拉响汽笛驱赶铁轨上的动物，避免损失过多的时间，靠站停车也需要拿捏好时机，第一次驾驶火车的时间还算比较充足，即使停过站也有机会挂上倒档调整位置。向上走到城门下碰到邮递员大叔，他交给了林克一封信，选择画面下方的“Menu”便能够看到“Collection”选项有信件的提示，选择进入后再点击信件的图标就可以查看信的具体内容了。

Hyrule Castle

来到城堡的门前与左侧胖一点的守门的守卫对话并选择“Yes, sir！”便可以进入城堡中了，通往两侧的通道都有守卫把守暂时无法通过，与中央上方的守卫对话之后就能够跟随着大臣去见公主。公主在为林克颁发火车工程师证书的同时悄悄塞给了林克一封信并轻声叮咛他不能对任何人提起这件事，趁着无人之时打开信件居然发现那是张标有记号的地图，点击下方的“Map”选项并对照信件在地图上画出相应的标记。根据地图的提示从 Floor 2 到达 Floor 3 与塞尔达公主见面，同意用自己的火车将公主带到灵魂之塔之后，公主钦赐林克系列经典服装，而林克也很高兴地穿起绿衣戴起绿帽。

接下来的任务就是带着公主躲过守卫的巡视成功逃出皇宫，公主跟随的状态下增加了新的操作方法：塞尔达身上的光球呈绿色状态时，玩家可以控制林克自由移动，此时塞尔达将跟随林克一起行动；使用触控笔点击塞尔达身上的光球可以使其变成红色，此状态下需要使用触控笔从公主身体的位置画出行动路线，画完后公主便会按照画出的线路行动，点击屏幕左下方的“Call”图标便能终止她的行动切换成跟随的状态。（点击左下角的头像可以切换控制的角色，塞尔达只能通过画线移动）上屏幕的地图会显示出守卫的行动以及他们的视线范围，Floor 2 的守卫比较好回避，看准时机带着塞尔达一起冲到右侧来时的出口即可。来到皇宫外的难度就增加了许多，这里需要先使用林克与守卫对话吸引其注意，然后切换控制塞尔达从另一侧绕过去（只有公主被发现才会重来）。第 3 个守卫对林克不为所动，必须利用旁边的石

系列传统 作为一款正统的“《塞尔达传说》系列”作品，游戏中保留了许多先前的设定，除了那些熟悉的人物、怪物和道具之外，比如林克连续使用翻滚或回旋斩 3 次就会昏厥，“公鸡中的战斗机”等设定会让老玩家赶到无比亲切。

块来吸引他的注意。

成功逃出皇宫火车刚行驶没多久就发生了奇怪的事情，轨道突然消失，灵魂之塔崩坏，邪恶列车出现，这一切都是那个阴险的大臣 Chancellor Cole 搞的鬼，而塞尔达公主也被这个家伙掳走。醒来之后跟随着公主的灵魂来到她的房间，承诺帮助公主找回身体之后获得“Spirit Flute”。想要进入皇宫上方的灵魂之塔，必须先找把剑才可以，在皇宫 1 层右侧的训练间内与守卫对话即可获得剑并接受训练：第一回合为普通攻击训练，连续点击敌人或在屏幕上左右滑动即可作出挥剑的动作；第二回合为突刺攻击训练，点住屏幕后向前滑动即可作出突刺攻击；第三回合为回旋斩训练，在屏幕上划圈即可（老传统，连续几次回旋斩之后林克会昏厥一段时间）。其实三次训练只需将守卫打倒即可，使用哪种攻击倒无所谓……

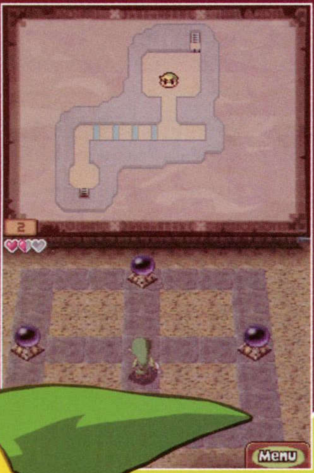


受训完毕之后便可以向灵魂之塔进发了。（去灵魂之塔之前可以去皇宫外的城镇上逛逛，花 80 卢比还可以从商店里买到盾牌，钱不够的话就去搬搬石头砸砸罐子割割草吧。）

Tunnel to the Tower

整理装备之后再次来到皇宫通往灵魂之塔的门前与守卫对话，从守卫让开的门走出去来到野外看到 3 个怪物正在为围攻一名守卫，帮他解围之后从他的口中得知山体隐藏洞穴的位置，赶紧在地图上做好记号继续向上进发吧。在洞口的附近可以看到炸弹花，举起炸弹将其扔到刚才守卫提示的位置即可炸出洞口，炸弹拿在手上一段时间即使不扔出去也会爆炸，要留意炸弹颜色的变化，闪得越快说明离爆炸的时间就越近。进入通往灵魂之塔的隧道，发现一扇紧锁的大门，将石碑下方的石块推到上方的机关上即可开启右侧的石门（站在石块的左右两侧可向左右推动石块，站在上下两侧则可向上下推），打开石门后的宝箱获得小钥匙。

进入第 2 层之后一直使塞尔达保持向前走的状态即可连续越过几个水沟，然后使用炸弹破坏挡路的石墙。根据刚才石碑上的提示按照右→上→下→左的顺序依次击打空地上的水晶球，上方的石门随即开启。在第 3 层帮助公主干掉鼠洞中窜出来的老鼠之后登上石阶，发生剧情后即可到达灵魂之塔。





Tower of Spirits

刚进入灵魂之塔就遇到了堵着路追杀而来的幻影骑士，古人云“好汉不吃眼前亏”打不过就跑吧，撤出去发生剧情之后再返回 1 层就能够正式开始挑战灵魂之塔了。同前作的海王神殿一样，只要站在地图中紫色阴影的位置就不会被幻影骑士发现，（因为只有 1 个幻影骑士巡逻，所以想要不被发现也不难）躲过幻影骑士的巡查得到地图上的 3 个“Tear of Light”之后（右侧需要击打上方的晶球，然后在限定时间之内通过吊桥才能获得），就可以提升剑的威力了。在未被幻影骑士发现的前提下绕到其身后给他来一下子……塞尔达附身在幻影骑士身上后，站在通往下层的大门前先让塞尔达站在门前并给其画一条通向门内的线，然后控制林克站在门的另一侧即可合力推开大门。

进入 2 层之后就要用到幻影骑士不怕地面尖刺的特性解谜了，首先给塞尔达画一条通过尖刺的线，然后再将线画到上方的晶球上使其击打晶球解除尖刺。使两个人分别站在下方的机关上打开石门，然后控制林克推动石块堵上前方的老鼠洞，再将洞外的老鼠全部消灭，害怕老鼠的塞尔达就能够通过了。控制塞尔达绕过幻影骑士击打出口旁的晶球，然后再让她与幻影骑士对话使其转过身体。控制林克攻击幻影骑士的背部，根据提示使塞尔达的灵魂转移到被击倒的幻影骑士身上就可以顺利通过该层了。

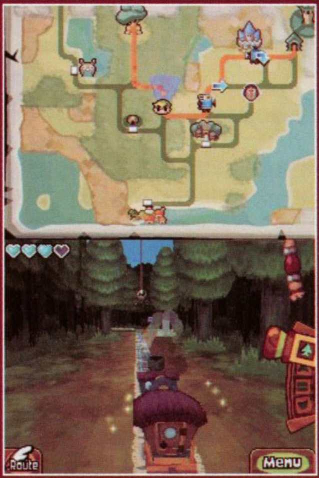
在 3 层祭坛上取得“Forest rail map”，利用蓝光传送回入口与老婆婆对话之后迷失森林的轨道随之开启。



第一章 森之神殿

Lost Wood

开动火车前先要画出一条通往迷失森林的路线（也可以先去地图上其他的地点转转），火车开进森林后由于浓雾弥漫所以无法通过地图识别前进的方向，如果玩家之前去过地图中央的村子，就可以从村长的口中得知迷失森林的路线提示：



前三个岔路口向树枝所指方向行进，第 4 个路口则要走树枝所指相反的方向。

火车停靠在森林之后，沿着山路向右走一段时间到达上层吊桥的位置，先举起一颗炸弹扔到水晶球的旁边（注意不要直接扔到水晶球上使其爆炸，否则来不及通过前方的吊桥），然后举起另一个炸弹迅速通过晶球开启的吊桥，用炸弹将前方堵路的石块炸碎即可打开通道了。石块后方路旁有个像火箭似的石像，调查石像后根据光球的提示拿出笛子顺序吹响“蓝→红”音色即可习得“Song of Awakening”（效果为唤醒任何沉睡的东西）。

调查石门前中央空地的提示板，然后将地图上两个相对的石像连接起来即可开启石门（11 点方向和 4 点方向的两个石像）。来到祭坛前与爆炸头大叔 Gage 对话，跟他学习乐曲“Lokomo Song”，按照“红→黄→紫”音色的顺序与其合奏之后即可开通通往森之神殿的轨道，注意要等 Gage 每次演奏完之后再按照节奏吹笛子。

友好的海豚 剧情进展到海洋地带的时候，开火车行驶在海洋上方时能够看到 3 只海豚遨游在海面，只要连续鸣笛 4 次，海豚就会为玩家的火车补充 1 颗心的耐久度。

Forest Temple



在神殿门口左侧的石像旁按照“绿→白→绿”音色的顺序吹笛子即可学会“Song of Healing”（效果为回复体力，但每次进入迷宫后只能使用 1 次）。进入神殿第 1 层，举起右侧道路的坚果砸向对面的水晶球，通过吊桥到达本层的右半部分。上方被毒雾覆盖的区域暂时无法通过，消灭右下角通往上层的楼梯口附近的怪物之后，登上楼梯来到 2 层。沿途躲过毒雾来到右上角的区域，在对付突然跳出来的黄蟑螂时需注意它们死后会变成毒雾，将蟑螂全部干掉即可从宝箱中获得“Whirlwind”。点取风扇的图标后，根据黄色标准线确认方向并对着麦克风吹气即可驱散迷宫中的毒雾（吹散之前路上的迷雾可以发现宝箱）。使用风扇吹动拿到风扇宝箱左侧的石柱开启石门，（用唤醒之歌叫醒路上的石像可以得知该层迷宫还剩下多少个宝箱没有开启）从左侧的楼梯到达 1 层的另一侧。使用风扇拿到小钥匙，打开下方的石门，左下角区域的强制战斗需要用风扇将骷髅上包围的毒雾吹散才能将其击败。

从 2 层左侧的楼梯来到 3 层，利用风扇吹出来的风使坚果击打上方的晶球即可获得另一把小钥匙，返回 2 层用它打开石门迎来第一场硬仗。战斗时千万不要主动使用风扇，因为猫头鹰会把风团反弹回来击昏林克。点击风扇之后一直将瞄准线对准猫头鹰，等它扔出骷髅头的时候立刻对着麦克风吹气把骷髅头反射回去即可将其砸晕。趁着猫头鹰晕厥的时候上前攻击它，如此反复几次即可将其击败。

3 层中心通往 BOSS 房间的大门暂时无法开启，攻击下方通道的炸弹虫使其缩成一团，然后再吹动它即可炸开石块。吹动右侧道路的毒雾之后，击打晶球开启左侧的石门。利用虫子炸毁晶球前的石块之后，再用虫子点亮晶球开启右上方的石门。来到右上方的区域先别急着举起钥匙，调查墙上的提示板按照红线的提示在自己的地图上标注，接下来举起钥匙根据线路的提示（避开圆圈地板区域）开启 BOSS 房间的大门吧。

BOOS 战

巨型独角仙

与独角仙的战斗需要用到风扇的力量，第一阶段比较轻松，沿着外侧的石路围着独角仙绕圈，等它发动攻击后绕到其身后使用风扇将毒雾吹散，然后对着尾部发动猛攻，如此反复几个回合之后独角仙就会飞到空中。战斗的第二阶段独角仙会放出炸弹虫围攻林克，但这也是林克反击的最佳机会。先攻击炸弹虫使其变成炸弹形态，然后点击风扇瞄准独角仙的方向，等独角仙从空中飞下来之际对着麦克风吹气，旋风带着炸弹将其炸翻在地面，接下来要做的就是控制林克攻击它的尾部了。击败 BOSS 后绿三角纹章的力量使灵魂之塔第 2 部分恢复正常，祭坛宝箱中还可以找到心之容器（增加 HP 上限）。

番外篇①

爱情的现实



她带我见了她的爸爸，我们结婚也随之提上日程。



但是她的爸爸提出，有房有车的成功人士才配得上他家的闺女。



于是我打算投资以我为原型制作绿帽子公仔，但是可恶的奸商却搞出了个“邪神”版手办。



房价上涨、通货膨胀，最终我的有房有车的目标就像她想要在空中翱翔的梦想一样，离我越来越远。

注：情节纯属虚构，和原作剧情无关。

Tower of Spirits

返回灵魂之塔的途中会遭到邪恶列车的追击，没有装备武器的火车是无法与它们抗衡的，所以如果邪恶列车挡在制定的路线上就要及时改变线路避开它们。来到灵魂之塔第 4 层首先要做的就是收集分散在地图上的“Tear of Light”，其中放置在火海中央的需要使用风扇吹落。提升剑的威力之后，干掉幻影骑士并让塞尔达的灵魂附着在上面。控制塞尔达走进下方的火海，然后连击塞尔达身体两次便可以让其驮着林克，通过火海之后再点击两次屏幕林克就能够从塞尔达的身上跳下来了。

第 5 层则需要让塞尔达背着林克站在火海里利用风扇吹动 2 个石柱机关打开石门，对付前来骚扰的蝙蝠时不用担心会摔进火海（身处火海时即使连续点击屏幕林克也不会跳下去）。控制塞尔达和林克分头堵住该层左下区域的怪物，干掉它后用掉落的小钥匙打开上方的石门。

第 6 层拿着盾牌的怪物要先切换成塞尔达将线画到它的身上，这样塞尔达就会主动攻击怪物，当两人混战在一起时控制林克攻击怪物的背部即可将其消灭。下方的骑兵站在地面是无法攻击到它的，控制塞尔达站在喷火石像前挡住火焰，控制林克通过并站在前方的高台上，然后让塞尔达靠过来即可跳到她的背上。接下来就可以去解决那些跳来跳去的骑兵了，但注意别从塞尔达背上跳下来，因为右侧的钥匙必须站在塞尔达背上用风扇才能得到。到达第 7 层即可获得开启冰雪地带铁轨的地图。





紧急刹车 火车高速行驶的状态下，直接切换倒档然后再切换到停止便能够形成急刹车的效果，在面对一些特殊状况的时候可以用到，但需要注意车上有乘客的时候急刹车是会减评价的。

第二章 雪之神殿

Snow Realm



在前往冰雪地带的途中按照塞尔达的要求先回城堡一趟，走到城门前收到正在养伤的 Alfonzo 寄来的信，进入皇宫在 1 层左上角房间即可找到他，然后带着他一起返回 Aboda Village。从村子里转上一圈后再次返回车站时，Alfonzo 的改造工程也已大功告成，安装大炮的火车在地图上行驶时点击屏幕即可发射炮弹。（与村长对话可以获得印章册，从此玩家就可以在冒险的旅途中收集印章了。）

北上的途中会路过名为“Rabbitland Rescue”的地方，停站下车与村口的兔子大叔对话便可获得“Rabbit Net”，从此之后林克在开火车的过程还可以使用兔子网抓住散落在各地的兔子，每抓获一定数量的兔子便可以返回这里换取奖赏。

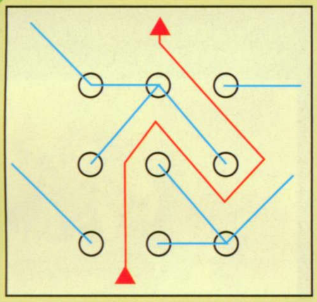
Anoki Village

用大炮轰掉挡路的石块继续北上，进入冰雪地带发现目前只有 1 个地方可以去，驱车前往那个被冰雪覆盖的村庄吧。村中被冷气包裹的小怪物必须先使用风扇将其身上的冷气吹掉才能攻击，否则林克一接触到它就会被冻成冰块，必须快速滑动屏幕才能解冻。在村中的石像前按“红→黄→红→蓝”音色的顺序吹笛子便可学会“Song of Discovery”（效果为发现隐藏的宝物）。与正上方房间内的村长对话，根据村民的喜好成功为他们配对，村长就会为林克指出新的道路。（假设 6 人从左至右，从上到下编号为 1～6，正确的配对方法为 1 和 6 相连，2 和 4 相连，3 和 5 相连）





Snow Sanctuary



▲蓝色为石像的视线，红色为行走路线。

火车进入冰窟不久便遭到了不明怪物的追击，不过这家伙是个外强中干的废物，只要连续命中它嘴里的弱点，这家伙就追不上火车，几十炮之后即可解决问题。来到“Snow Sanctuary”沿路进入上方的洞穴，洞穴中的谜题比较有趣，踩下入口附近的机关上方的石门开启，但林克必须避开分布在房间中的 9 个石像的视线才能成功进入大门，一旦被石像看到上方的门便会关闭。所以玩家要先在地图上画出 9 个石像面向的方向，如此一来便能够清楚地观察出惟一的路线，踩下机关在限定的时间内通过吧！

来到祭坛前与大叔对话，按照“蓝→白→蓝→红”音色的顺序与他合奏“Lokomo Song 2”，成功之后便可以获得新的地图。

Snow Tample

通往雪之神殿的途中遭遇暴风雪封路，无奈之下林克只能暂时先返回 Anoki Village 想办法，与村长对话后得知向东走便能找到问题的答案。于是驾驶火车向东穿过森林来到一处名为“Wellspring Station”的地方，进入右侧车厢似的房子，调查桌上的地图并按照地图上红圈的位置在自己的地图上作出标记，林克要找的人就在这 3 个位置中的一处。驾驶火车找到正在拍照的 Ferrus，与其对话后吹散地图上的灰尘，然后根据提示的线路在自己的地图上作出标记，根据路线行驶即可避开暴风雪到达神殿。



进入第 1 层到达中央房间，将放置钟的石块推进前方的凹槽，然后敲击 2 次钟使其发出声音，钟声响毕右侧的石门开启。进入石门右侧的房间将木箱按照“下→左→上→右→上”的顺序推到两个高台之间，利用箱子垫脚跳到另一侧。使用风扇将水獭突出的刺球吹到对面的水晶球上开启吊桥，从另一侧的楼梯到达 Basement 1。

将木箱推入水中，然后使用风扇吹动对面的石柱打开上方的石门，然后利用风扇的反作用力推动木箱在水上前进。（干掉水中的 2 个水獭宝箱出现）进入上方的房间将 3 个冰冻蝙蝠干掉出现宝箱，开启宝箱获得重要道具“Boomerang”（回旋镖）。使用回旋镖击打旁边的两个水晶球开启吊桥（点击回旋镖的图标后即可使用触控笔画出回旋镖飞出的线路），从楼梯返回 1 层。使用回旋镖击打凹陷处的水晶球开启石门（顺便把 2 只冰冻蝙蝠搞定宝箱出现），然后按照“下→左→上→左→下→右→下→左→下”将放置钟的石块推进凹槽。使用回旋镖按照“大→小→小→大”的顺序敲击两座钟，左下方的石门开启。来到左下区域先使用回旋镖绕过中间的火堆将周围的积雪清理干净，地面露出的图标就是点燃周围 4 个火堆的顺序，点燃火堆开启通往 Basement 1 另一侧的石门。

返回 B1 使用回旋镖带着蓝色火焰划过水面便能够使水面结冰，利用水上的冰层到达对面平台取得小钥匙（冰层经过一段时间后会消失，注意及时通过）。利用钥匙打开房门，使用回旋镖将火堆上的火带到被冰包围的怪物身上，就能够轻松搞定他们了。右侧的石门打开后，使用回旋镖带着火焰融化上方的冰柱，然后站在冰层上使用风扇启动石柱，右侧石门开启。利用回旋镖和蓝色火堆形成冰层通过左上方的水面，从楼梯返回 1 层。暂时不要管大钟，来到下方的房间融化积雪得到乐谱，然后再返回大钟前，利用冰层踩下右下方的机关打开石门。按照“上→右→下→左→上”的顺序推放置大钟的石块，然后利用回旋镖形成连接右侧通往石门冰面的冰层，再将石块向右推到中央的房间。按照“下→左→下→左→左→上→右”的顺序将最后一座钟推进凹槽，前几下需要将水面结成冰层再推（使用回旋镖将中央房间的两个火堆点燃宝箱出现），而且推的动作一定要快。使用回旋镖按照“大→中→中→小→中”的顺序敲击 3 口钟，上方的石门开启。

第 2 层 BOSS 房间右侧的壁画上有一张火焰颜色的提示图，记住图上蓝色火焰和红色火焰的位置，然后来到左侧的房间使用回旋镖按照按照提示将火堆点燃（12 点 2 点 6 点钟方向为蓝色火焰，4 点 8 点 10 点钟方向为红色火焰），右侧石门开启。干掉右侧区域内的 4 匹雪狼之后，站在下方区域的吊桥上使用风扇吹落 BOSS 房间的钥匙。



合奏的技巧 相信很多玩家对游戏中的合奏十分头疼，其实合奏成功最重要的因素是节奏，音色的准确率要求非常低，只要能跟上节奏，即使吹错音色也不要紧。合奏时要听着“滴滴滴滴当”的节奏，在大叔演奏完，下一个当响起时的时候，就是玩家吹笛子的时机，多体会几遍即可轻松完成合奏。

BOOS战

冰火双怪

胖胖形态的BOSS很好搞定，它会在冰火两个形态之间来回切换，当其变成冰形态时用回旋镖带火攻击，变成火形态就用回旋镖带冰攻击，火堆和BOSS吐出来的冰火团都可以用来引冰和火，BOSS进入昏厥状态上前猛揍即可。几个回合之后BOSS便分裂为冰和火两个实体，当它们停下来时立刻使用回旋镖一次击中（属性可通过上屏判断）。BOSS重新合体后的战斗将重复上面的过程，不同的是火堆会被BOSS破坏，林克能够利用的力量就只有BOSS吐出来的冰团和火团了。如此再重复几个回合即可将BOSS消灭。击败BOSS后白三角纹章的力量使灵魂之塔第3部分恢复正常，祭坛宝箱中为心之容器。

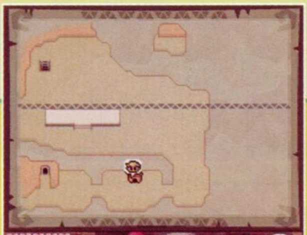
Tower of Spirits

返回灵魂之塔从楼梯登上第8层，使用回旋镖点亮火堆照亮道路慢慢前进，不用管黑暗中的幽灵，只要躲在火光照亮的范围内就不会被幽灵碰到，一直向右走即可看到楼梯口。第9层的主要任务是回收3个Tear of Light，地图上可见的两个比较简单，没光的地方需要摸黑前进，根据石碑的提示，到右上角将火堆熄灭，能看到墙壁上的裂痕，将炸弹扔到火堆的左侧即可炸开隐藏房间的洞穴，进入房间照到最后1个Tear of Light。接



下来要做的就是消灭幻影骑士并让塞尔达的灵魂附着在盔甲上，利用火剑照亮黑暗区域通过左侧的吊桥，使用火剑点亮出口旁的两个火堆，石门开启。

第10层入口附近的石门需要林克和塞尔达分别站在门前与右侧黑暗中的机关上才能开启。（左上角有一个宝箱。）调查右下角带电的红门，然后在门上画"Z"字形即可使其开启，由于钥匙带电所以只能让塞尔达拿着钥匙。拿起钥匙的同时魔手出现，保护塞尔达不要被魔手碰到以免钥匙被抢走。使用钥匙打开房门，在11层遇到拿盾牌的敌人，这个家伙无非是多了吐火和跳跃的手段，利用塞尔达作掩护可轻松搞定，击败怪物出现宝箱。到达第12层即可获得海洋地区的地图。



第三章 海之神殿

Ocean Realm

灵魂之塔出发向海洋区域行进的路上经过"Trading Post"，与镇上的Linebeck三世对话后得知通往东方的轨道因为木桥随坏而无法通行，林克必须去冰雪地带在"Bridge Work's Home"找到木工才能将桥修好。与木工对话后再开着火车将他拉到Trading Post，途中必须按照轨道上的提示牌完成各种动作才能使乘客满意，否则满意度跌到一定程度运输即宣告失败。（高速和低速运行状态的牌子很好分辨，问号的牌子说明玩家必须在下个路段进行鸣笛。）

经过一番讨价还价之后木工答应以5000卢比的价格修好桥梁，进屋子找Linebeck三世对话之后，拿着他的信进入左侧的地洞到达小岛的上方（洞穴中的腔肠怪物会将林克吸入体内，使用回旋镖可以将它们击昏）。在石像前按照"紫→黄→红→蓝→白"的音色顺序吹响笛子便能够学会"Song of Light"（效果为启动激光指示机关）。使用回旋镖击打激光照射方向的水晶球，然后使用炸弹将吊桥上方的洞口炸开。将洞穴中的怪物清理干净之后演奏光之曲启动2个激光机关，在激光的交汇位置向上走4格，



然后再向左走6格（其实就是左上角的那块地板）的位置演奏"Song of Discovery"即可发现隐藏的宝箱，打开宝箱取得"Regal Ring"。剧情过后桥梁修好，从此玩家就可以到Linebeck三世的店里使用宝物升级火车部件或变卖宝物了。

Oeacn Sanctuary

进入海洋区域的第一站"Papuchia Village"暂时对剧情没有什么影响（村中可以根据玩家的声音进行占卜），继续向东行驶过桥之后停靠在"Oeacn Sanctuary"。进入左上方的洞穴（途中的螃蟹需要使用回旋镖打击它的背部，击昏后再使用剑攻击背部才能将其消灭），使用炸弹将对面水晶球外侧的石块炸毁，然后使用回旋镖击打水晶球启动吊桥，从另一侧的楼梯出去到达小岛的上方。小岛上方分布着6个石像，玩家需要将石像面对的方向连接起来，其中中间的4个石像可以直接看到，右侧的石像需要站在右上角的高台上举起公鸡跳到下方平台才能看到，左侧的石像需要站在石块飞舞位置的上方使用回旋镖击打对岸的水晶球启动吊桥才能看到。将石像视线连接起来的图形画在岛屿中央的红门上，进入祭坛却发现Carben已经跑到Papuchia Village的留言。

来到Papuchia Village进入中央的房子与占卜师对话，使用麦克风回答问题之后她会告诉你隐藏石像的位置。（只要对着麦克风发出声音就行。）出门向下走，隐藏的石像就在过了吊桥后下方的椰子树旁，拿出笛子演奏"Song of Discovery"，然后在石像前按照"紫→黄→紫"的音色顺序吹响笛子即可学会"Song of Birds"（效果为操控海鸥）。将Carben运回Oeacn Sanctuary（过桥的途中遭到海盗袭击，要保护好Carben将海盗击退，通过上屏能够看到海盗从哪个窗口进来），并到神殿内按照"蓝→红→紫"的顺序与他合奏，成功之后通过海之神殿的轨道开启，而且Carben还送给了林克一封如何前往海之神殿的信。

番外篇②

我的冒险



我听着爷爷讲的绿帽子的冒险故事长大，我也要像他一样有一场惊心动魄的冒险。



但是现实中只能和大叔一起艰辛地工作。



好在我过着海边小镇的宁静生活。



好在我泡过山间温暖的温泉。



好在我参加过大雪中的欢乐派对。



没有冒险，我就用相机拍下这夕阳下的云烟，充满希望的火车汽笛，如此悠远却又近在身边。

注：情节纯属虚构，和原作剧情无关。

分支任务 游戏除了主线剧情之外，还隐藏着各种有趣的分支任务，这些任务的触发条件只有一个，那就是与相应的人对话。最主要的分支任务就是接送乘客或运送物品，玩家在世界各地闲逛的时候，如果上屏弹出对话框，那么就意味着眼前的NPC有分支任务可以做。

Ocean Temple

按照 Carben 信上提示的顺序经过海上的 3 个位置时鸣笛点亮海中的晶球塔，海之神殿的入口出现，注意必须将晶球塔调整在视线范围之内再鸣笛才能点亮（第 1 个晶球塔在山上，后两个都在海中）。火车开到神殿附近时邪恶列车突然出现，需要从上方的轨道避开邪恶列车再进入神殿。



进入神殿第 1 层，走左侧的通道到达 4 个石碑的区域，读取石碑上的文字并在地图上标出 4 个石碑的顺序，以左侧的石碑为起点顺时针顺序为 1→3→2→4（带电的敌人可使用回旋镖将其击昏再用剑攻击）。来到第 2 层站在移动石板上按照 1 层石碑的顺序击打水晶球，右侧的石门开启（站在移动石板上需要注意机关射出的暗箭，如果之前装备有盾牌的话会好过些）。击打石门上方的水晶球合上地板，1 层右侧的通道就没有铁球干扰了（需站在石门所在的通道使用回旋镖击打晶球，否则将无法返回）。返回 1 层从另一侧的楼梯到达 2 层，然后直接来到 3 层。

第 3 层中央的房间中击败拿鞭子的敌人（敌人将林克拉到身前时就是攻击它的机会），从宝箱中获得新装备“Whip”（鞭子）。使用鞭子勾住左侧石门后的木头荡到另一侧，从楼梯到达第 4 层。使用鞭子拉出 4 层下方海怪的舌头，左侧石门开启，进入中央区域拉最右侧海怪的舌头开启下方的吊桥。从吊桥返回 3 层，使用鞭子将左侧海怪嘴里的剑拔出来插到另一个海怪的嘴里，装有小钥匙的宝箱出现。第 4 层右侧区域强制战斗的敌人需要使用鞭子将它们的头盔拔掉，然后再用剑进行攻击（直接拿头盔扔它们也行）。

第 5 层先无视墙上一排排的海怪，一直向左走使用鞭子抽出螺旋桨，然后掉在螺旋桨上飞到下方楼梯出口前。使用怪物嘴里的剑消灭 6 层强制战斗的敌人之后，返回 5 层将螺旋桨落地位置墙上 3 个海怪嘴里的剑全部拔出来，然后使用鞭子荡过最上方的一排木头到达 6 层。细心观察可以发现 6 层墙上海怪的分布是和 5 层一样，在地图上记下来海怪嘴里有无剑的分布（顺便把该层的小钥匙拿到手），然后返回 5 层按照 6 层的分布插拔海怪嘴里的剑，成功后从 5 层右下角的楼梯登上 6 层。拉着螺旋桨飞到移动的平台，拿到 BOSS 房间的钥匙后魔手出现，直接使用钥匙砸向上方的魔手，然后再砍一剑就能将其消灭，趁着左侧魔手还没上来前打开 BOSS 房间大门即可。

BOOS 战

藤蔓乌贼

BOSS 战的前半部分基本上不用战斗，使用鞭子卷住木头向上摆荡，遇到挡路的触手时需要使用鞭子将触手上的毒刺拔出然后再扔到眼睛上即可将其击退，所说过程比较简单但还是要注意途中上空滴下的毒液和摆荡的时候不要失足掉进海里。拉着螺旋桨飞到山顶开始正式的战斗，使用鞭子拔掉触手的毒刺，然后将毒刺扔到 BOSS 的脸上，如此两次之后 BOSS 的眼睛就会露出来，然后再刺中它的眼睛即可将其击昏。当 BOSS 晕倒在水池边时上前猛砍即可。从第 3 回合开始 BOSS 的攻击会逐渐疯狂起来，战斗时要注意避开它的触手拍击和毒液，几个回合即可结束战斗。击败 BOSS 后蓝三角纹章的力量使灵魂之塔第 4 部分恢复正常，祭坛宝箱中为心之容器。

Tower of Spirits

出海之神殿通过新开启的轨道回到灵魂之塔便可以向塔的第 4 部分发起挑战，第 13 层除了盔甲幻影骑士之外，还有许多侦察兵，它们一旦发现林克就会发出警报并召唤出幻影骑士进行攻击，可以使用回旋镖将其，右侧的 Tear of Light 就需要将看守的侦察兵击晕才能拿到。（侦察兵是无限刷出来的，还是以躲避为主吧。）左侧的 Tear of Light 则需要从右侧高处的平台使用鞭子一路摆荡过去，如果途中被侦察兵缠在身上后快速滑动屏幕甩开再将其干掉，立刻用鞭子跳到下个平台就能摆脱被召唤来的幻影骑士了。拿到左侧 Tear of Light 后，在返回的过程中将上方墙壁中间海怪嘴里的剑放在右侧海怪嘴里，宝箱出现，使用宝箱中的钥匙打开右上方的石门。14 层的 Tear of Light 需要使用剑或其他武器敲击幻影骑士左侧的墙壁，等幻影骑士去查看的时候从另一侧绕过去取得。干掉幻影骑士让塞尔达附在盔甲上，使用触控笔连接塞尔达和侦察兵，就可以使塞尔达传送到侦察兵的位置。

返回 13 层使用回旋镖点燃右下角的火堆，出现的宝箱中是另一个把小钥匙。开启左侧的石门，让林克站在水晶球的旁边，然后控制塞尔达传送到另一侧的水晶球旁，两人同时击打水晶球即可开启石门。由于盔甲的重量太重，所以塞尔达无法通过 14 层的沙坑，让她站在左侧的机关上，林克站在右侧的机关即可在沙滩上架起吊桥使塞尔达通过了。控制塞尔达穿过突刺站在红色地板上，然后让林克站在另一侧地板上，两人交换位置后，控制塞尔达使用鞭子将海怪嘴里的剑插进右侧海怪的嘴里，通往上层的石门开启。

第 15 层要用到房间中央的几个传送点才能顺通过，首先让林克站在下方黄色三角传送点上，然后控制塞尔达穿过突刺站在另一侧互换位置。控制林克穿过沙坑来到上方区域（使用鞭子将盾牌兵的盾牌扯下来它就成鱼腩了），推石块压在其中 1 个机关上，然后利用蓝方块传送点与塞尔达互换位置，控制塞尔达踩在另一个机关上，下方的突刺消失。接下来控制林克穿过突刺与塞尔达会合并合力推开右上方的大门，拿到小钥匙后依葫芦画瓢让二人重新返回本层中央区域。先将塞尔达传送到左侧侦察兵的位置，然后控制林克使用回旋镖击打左侧的水晶球为塞尔达架起沙坑上的桥，让二人分别站在下方红色圆圈地板上交换位置。让塞尔达踩在林克上方的机关上解除突刺，然后再让她站在滚动的石块让林克通过，两人踩在滚动石块右侧的机关上启动吊桥。要想让塞尔达通过左上方的沙坑就需要些技巧了，首先要故意让林克被侦察兵缠住，然后让林克站在沙坑的左侧，利用侦察兵就可以将塞尔达也传送过去了。



（可以利用沙坑对付侦察兵召唤出来的幻影骑士。）

来到第 16 层之后注意观察右侧幻影骑士巡逻的路线，看清之后在地图上作出标记，然后控制塞尔达来到左侧的区域，从绿色的格子开始按照同一路线走到红色格子，通往下一层的石门开启。进入第 17 层获得火山地带的地图之后就可以向新的区域进发了。

第四章 焰之神殿

Fire Realm

从灵魂之塔向冰雪地带方向出发，来到冰雪地带向右拐即可进入火山地带的版图，一直向右走停靠在“Goron Village”。进村子后发现很多地方都被岩浆挡住无法通过，与村民对话得知要先去找到“Kagoron”，一直向左走来到村子的另一侧。沿着山路靠边走躲过滚动的巨石和不断掉落下来的熔岩，击打水晶球后立刻使用鞭子荡到对面通过吊桥，最终在山顶发现了 Kagoron，与其对话之后出村驾驶火车赶到 Anouki Village。与村口紫色衣服的村名对话，然后根据他的提示找到左侧湖边的蓝衣村民对话。开火车将蓝衣村民带到 Wellspring Station，与其对话后出村再次返回冰就造好了。

在冰块融化完之前将火车开回 Goron Village（到达火山地带后冰块会慢慢溶解，火车遭到攻击时冰块也会随之减少，需绕道行驶才能避开 3 辆邪恶列车），与 Kagoron 对话之后挡在村子里的岩浆消失，从

巧寄明信片 在商店中花钱买明信片，然后再跑到邮筒寄出去（一天最多可寄 20 张），隔天就可以碰运气收到奖励，但这里有个作弊的方法，那就是寄完明信片后保存并退出游戏，将 NDS 的系统时间向后调一天，再返回游戏就有很高的几率获得 1 等奖的奖励了。

暗道进入“Fire Sanctuary”（暗道在地图上最大的房间）。山路上出现新敌人食人花，即使割断它们的枝干，花朵依然会对林克穷追不舍。点燃沿途的火堆架起吊桥，通过吊桥来到一堆石像前，站在中央石像稍微靠右的位置演奏 Song of Light 即可打开上方的石门。进入房间按照“紫→黄→紫→黄→蓝”与大叔合奏“Lokomo Song 4”，成功之后开启通往焰之神殿的轨道。得到地图后与 Kagoron 对话得知，想要进入神殿还得找到 3 把被长鼻鸟抢走的钥匙，与村民对话收集情报后才知道，长鼻鸟对“短→长”的鸣笛声音比较敏感。当火车靠近它们时按照该方法鸣笛，在长鼻鸟愣神之际向其开炮就能夺回钥匙了。



Fire Temple

第 1 层从左侧的通道前进，躲过地面的突刺和转动的火球，进入强制战斗的房间击败 3 个骷髅怪之后来到左下方的区域。（记住这里木地板陷阱的位置，最好在地图上作出标记）躲过电球从楼梯来到 2 层，坐着矿车在另一侧的宝箱中取得小钥匙。返回 1 层站在楼梯左侧的高台上使用回旋镖击打对面的水晶球，从天而降一块石板，使用石板垫脚跳过右侧的火焰喷射口。推着石块挡住火焰来到右下角的区域，这里就是左下区域的镜像，所以陷阱的分布呈左右相反状，躲过陷阱从楼梯到达 2 层。在矿车行进的过程中需要击打晶球改变轨道才能到达上方宝箱所在的区域（使用回旋镖或鞭子比较容易击中水晶球），拿到宝箱中的小钥匙后返回 1 层。使用两把钥匙打开中央楼梯旁的石门，再使用回旋镖击打两侧的水晶球，楼梯前的石门开启。

2 层与大乌龟的强制战斗要引它撞击围绕在周围的电球上，趁着乌龟昏厥之际再对其发动攻击，击败乌龟后打开上方的宝箱获得“Bow and Arrow”（弓箭）。使用弓箭射击右侧墙壁上的眼睛，通过架起的吊桥返回 1 层。射击下方的箭壶架起吊桥，通过吊桥后举起箭壶扔到左侧的平台上，再使用回旋镖击打箭壶使其发射口向上，射击箭壶后另一节吊桥伸出来。再将箭壶扔到上方的平台，然后用回旋镖使其发射口向右，射击后最后一节吊桥伸出。

B2 的强制战斗需要使用弓箭射击两侧的骷髅兵（摔烂左侧的坚果可补充箭），干掉骷髅兵后下方的石门开启。通过石门先站在平台边缘使用弓箭射击左侧的箭壶，然后在限定时间内使用鞭子迅速荡过右侧通道。继续通过鞭子摆荡过石门，踩下机关后石门开启。躲过旋转的刀片到达下方宝箱所在的平台，使用回旋镖击中带火的蝙蝠后点燃火堆，踩着落下的石板从楼梯到达 B1。

在强制战斗中使用弓箭能够轻松击败乌龟，战斗结束后调查房间中的石碑了解到从左至右的顺序为“2 → 1 → 4 → 3”。从 B1 左侧的楼梯返回 B2，将上方的箭壶搬到与石门平行的位置，然后击打箭壶使其对着石门的方向，踩在机关上对着箭壶射击。举起掉落的石板扔到上方的火焰喷射口上，举起箭壶踩在石板上到达上层。上层的谜题需要做以下几个准备工作：将平射的箭壶扔在右侧的火焰喷射口上；然后再将调整成斜向右上的箭壶扔在下侧的火焰喷射口上；站在平台的边缘将刚才扔到火焰喷射口上的石板举起将其堵在左侧的火焰喷射口。准备工作做完之后站在左侧石板上使用回旋镖敲击上方的水晶球，火焰喷射起来后立刻朝右侧和斜下方射箭，成功击中石柱两侧的眼睛即可开启宝箱前的石门。打开宝箱获得小钥匙后，返回 B1 开门乘上矿车，在矿车滑行的过程按照刚才石碑上看到的顺序射击墙壁上的眼睛（因为是在移动中射箭，注意算好时机），成功之后即可坐着矿车到达通往下层的楼梯口。



来到 B3 调查左侧的提示板，根据提示在自己地图上作出标记，然后跳到左侧平台举起炸弹将入口右侧的石块炸成石板，跳上矿车后按照提示击打水晶球到达右上方的平台。使用风扇将 BOSS 房间钥匙吹进左侧的矿车，然后乘上矿车继续前进并按照提示击打水晶球（最后一处水晶球需使用弓箭才能击中），成功之后就能够与钥匙一同来到 BOSS 房间的门前。

BOOS 战

独眼熔岩怪

这场 BOSS 战的过程比较长，但是难度却相对比较低。首先玩家需要使用弓箭射击 BOSS 底部的亮点，然后在躲避 BOSS 拍击的过程中等待天上落下大一点的石块。引诱 BOSS 将大石块拍成石板后，举着石板扔到右上方火焰喷射口上（只要一直移动，BOSS 的拍击就很难命中，所以举起石板也不用担心被它拍到），踩着石板登上矿车，矿车在轨道上运行的时候使用弓箭射击 BOSS 身上的亮点，最后来到头部位置射击它的眼睛使其倒在地面（注意攻击 BOSS 手心的亮点，否则会被它抓住扔到地上）。返回地面后攻击 BOSS 头上的亮点即可对其造成伤害，如此反复几个回合即可击败这个大家伙。击败 BOSS 后红色三角纹章的力量使灵魂之塔第 5 部分恢复正常，祭坛宝箱中为心之容器。

Tower of Spirits

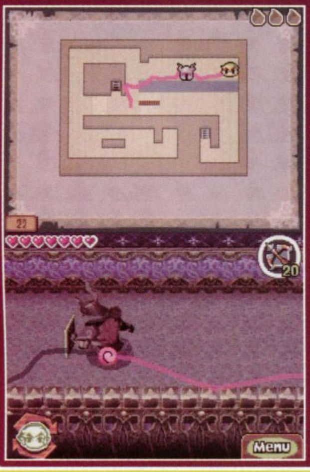
由于第 5 部分灵魂之塔的冒险需要用到大量的炸弹，所以玩家在进入灵魂之塔前最好先去飞空艇商店买个炸弹包（靠近飞空艇商店鸣笛，它就会停在地面），或者完成支线任务获得更大的炸弹包。从地图上可以看到第 18 层右下角有 1 颗 Tear of Light，使用炸弹炸开挡路的石块即可拿到，但要小心爆炸声会引起幻影骑士的注意。来到左上区域推动石块让出通道，踩下里侧的机关，宝箱出现。拿到小钥匙打开房门来到第 19 层，先走右侧的通道举起箭壶后来到左下区域，将箭壶扔到与石门平行的位置，站在机关上使用回旋镖将石门里侧和外侧的箭壶分别调整为面向上、左，然后使用弓箭击中眼睛开启吊桥。拿到下方的 Tear of Light 后走左侧的出口来到第 20 层。

一边躲避幻影骑士一边使用炸弹轰炸中间和右下角的石块，将中间的石块炸到不挡住上层弓箭飞行的路线以及把右下角石块上的箭壶炸下来就可以收工了。将右上角沙坑下方的石块推到沙坑与左侧高台之间，然后举着箭壶跳到左侧高台，将箭壶扔在地面有标记的位置，跑到左侧高台使用回旋镖将下方左侧的箭壶调整为向上，最后的步骤就是踩在沙坑的机关上向左侧箭壶射箭。拿到最后一颗 Tear of Light 之后，将该层的幻影骑士干掉使塞尔达的灵魂附着在盔甲上，她的新能力为变成铁球摧毁挡路的障碍。

从 19 层中央的楼梯返回 18 层中央区域，这里需要推动石块压住区域中的 5 个机关（左上角的两个机关要用大石块压住，右上角的两个机关之一要自己站上去），塞尔达能够推动大石块，紫色的石块是推不动的，有些地方要先将大石块推走才能将小石块推进去。拿到宝箱中的小钥匙返回 19 层打开房门来到第 20 层，右侧通道滚动的石块在塞尔达铁球面前不堪一击，由于目前塞尔达的盔甲无法通过岩浆，所以

抓兔子 第一次进入森林地带 Rabbitland，与门口的兔子大叔对话并获得抓兔子的网之后，就可以开始抓兔子的分支任务了。火车行进的过程中用大炮轰击站在石头上的兔子即可开始抓兔子的小游戏（兔子的位置以标注在地图上），抓够一定数量的兔子返回村子与兔子大叔对话即可获得奖励。

只能从下方的通道先去21层转转。第21层让林克和塞尔达分别踩上



两个机关，经过几轮强制战斗后，区域中出现4名幻影骑士，让塞尔达的灵魂附着在上面后返回20层（塞尔达被老鼠缠着时无法进行灵魂转移）。

进入20层的岩浆区域，踩在塞尔达背上使用鞭子荡到左上放置箭壶的平台，举起箭壶跳回塞尔达背上，将箭壶放在下方右侧有标记的平台上，调整箭壶向右。林克返回刚才区域箭壶的平台待命，然后控制塞尔达来到左侧楼梯口举起另一个箭壶站在下方左侧有标记的平台上，切换回林克使用回旋镖将箭壶调整为向左，最后使用林克按照右→左的顺序射击箭壶即可开启通往下层的两道石门。（攻击塞尔达即可让她把手里的箭壶扔掉）来到22层控制塞尔达穿过火焰

拿到BOSS房间的钥匙，魔手出现后立刻给塞尔达画出走到右侧上方红色传送点的路线，然后切换林克攻击魔手阻扰它们接近塞尔达。塞尔达与林克交换位置后，控制她打开BOSS房间的大门即可解除危机。

BOOS战

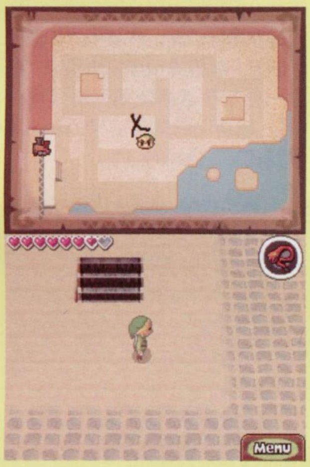
Byrne

战斗开始后BOSS会站在上方的柱子上跳来跳去的同时展开攻击，观察上下屏幕便可知道他的位置，面对飞镖攻击站在塞尔达的身后即可毫发无伤。BOSS使用铁爪攻击的时候，林克身上会出现被锁定的标记，看准时机即使翻滚即可避开，当铁爪落在地上时立刻控制塞尔达上前抓住铁爪把BOSS从柱子上拉下来胖揍一通。林克被铁爪抓住时要控制塞尔达切断钢索解围，而塞尔达被铁爪抓住则会进入昏厥状态。BOSS的光球攻击也会使塞尔达昏厥，但光球的速度较慢，很好回避。第二阶段的地面战相对来说比较简单，先控制林克攻击BOSS，虽说林克的正面攻击都会被他防御，但是几次之后他就会开始蓄力发动冲刺攻击，此时立刻让塞尔达挡在林克身前，当BOSS和塞尔达战在一起的时候控制林克绕到他的身后攻击吧。

第五章 沙之神殿

Sand Realm

开车到达沙漠地带的"Sand Sanctuary"，根据场景中心石碑的

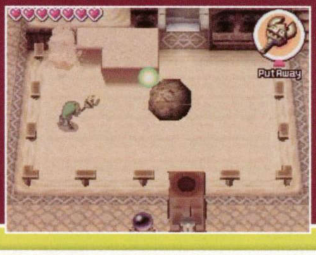


提示在如图的位置使用炸弹炸开秘密入口。进入洞穴按照"绿→白→蓝→白→蓝→绿"的音色顺序成功合奏"Lokomo Song 5"，通往沙之神殿的轨道出现。想抵达沙之神殿必须走右侧的轨道穿过山洞从火焰地带绕行，穿越山洞的时候又要对付那个穷追不舍的怪物，当它的嘴巴闭起来时利用隧道墙壁上的炸药桶可以重新使其露出弱点。出山洞后的一段路程由于地图被沙土挡住，所以无法画出线路让火车自动行驶，只能凭借上屏的地图与虚线来判断目前火车行驶的方向，然后遇到分支手动切换正确的道路（正着开进洞口和倒着开进洞口，出洞后的位置是不一样的，所以发现无路可去的时候多尝试下倒着开吧）。沙之神殿的外侧有很多炮台，将所有炮台摧毁之后才能进入神殿。

Sand Temple

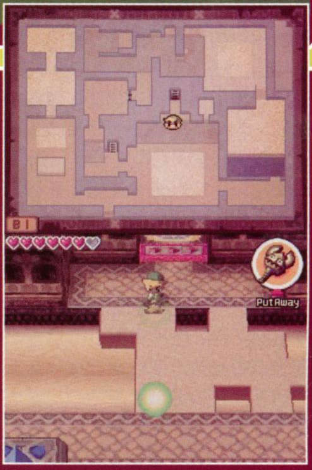
沙之神殿第1层的地图比较大，不过开始能去的就只有右侧通道一条路，躲过滚动的石块（不要躲进左侧凹陷处，那是陷阱）站在上方蓝色标记的地板上，看准滚石的间隙使用弓箭射中对面的眼睛，左侧石门开启。进入房间搞定所有的骷髅兵便可以在出现的宝箱中拿到小钥匙，用钥匙开门来到第2层。第2层的路线比较单一，躲过翻滚的刺桶即可到达第3层（沙状敌人暂时无法消灭，无视他们吧）。干掉3层的几个骷髅兵从里侧的宝箱中得到新装备"Sand Wand"（沙之法杖），使用法杖将脚下的沙子变高后返回2层。在于沙状敌人的强制战斗中，使用法杖将其变硬，然后举起来扔3次即可消灭（需一直点住怪物）。来到通往1层的楼梯口前发现刺桶滚动了起来，站在高处使用沙柱将其停住，然后踩在刺桶上即可返回1层。

回到1层来到左侧区域，使用



沙柱将沙坑的巨石推走，来到上方三个眼睛的位置，先使用法杖将自己垫高，然后立刻使用弓箭射击上方的两只眼睛，在限定时间内跳下沙柱射击下方的眼睛即可开启石门。石门后依然要用到法杖推动沙坑里的巨石到达1层左上角，调查墙上的提示板得知"钥匙藏在1和3之间"。记住提示来到1层右侧滚石通道，发现石头滚动的规律发生了变化，利用右下角的沙坑到达高处，看准滚石的缝隙跳下到向左来到刚才射击眼睛的位置，利用沙柱推走挡住眼睛的石块，射击眼睛开启左侧石门。根据刚才的提示使用，在石门左侧高处的沙坑中使用法杖搜寻即可得到小钥匙。来到沙之神殿入口处附近，将沙坑里的石块推进水晶球前的凹槽，击打水晶球开启通往B1的石门。

来到B1使用法杖垫起左侧流沙里的沙子来到门前，使用钥匙开门遇到2个沙状怪物，将它们变硬后分别扔在两个机关上即可开启石门。在流沙中垫起沙子前行到达右上区域（向左走可以盖印章），用法杖使蓝石块带尖的一面插进沙坑中的蓝色地板，下方石门开启。下一个



房间中利用法杖将滚动的石块推进水晶球旁的凹槽，然后再推一个石块到下方的机关上，击打水晶球即可破坏石门。来到BOSS房间门前的区域，先将两块巨石的蓝尖插进蓝色地板，左侧蓝色石门开启。进入左侧的区域依然要使用法杖的力量前行，到达左上方的房间使用法杖搜查沙子即可找到BOSS房间的钥匙。举着钥匙返回BOSS房间门前，使用法杖将石块的红尖插进红色地板，大功告成，准备好接下来的BOSS战吧。（对付钻进沙子的怪物时，用法杖点击冒烟的沙地即可将它们击昏。）

BOOS战

巨型骷髅

BOSS的身体是类似于脊椎骨呈一节一节的构造，战斗的最初阶段BOSS会从身体下方发射石块攻击林克，使用法杖将石块推到水晶球旁的凹槽，然后击打水晶球即可将BOSS的骨头击碎。骨节被击碎后BOSS增加了放射光线和一次放出3个石块的攻击手段，回避的同时用老方法将第2节骨头击碎。第3节开始BOSS的骨头都包着盔甲，想击中没有盔甲覆盖的骨头，就需要控制林克引BOSS将骨头对着石块，然后使用弓箭射击水晶球。将BOSS打的只剩头骨，战斗就简单得多了，使用法杖控制沙子将BOSS包围起来，然后绕到它的脑后攻击水晶部分，两个回合基本就可以结束战斗了。击败BOSS后，进入下方祭坛打开宝箱获得"Bow of Light"。

终章 灵魂之塔

Tower of Spirits

返回灵魂之塔最上层，使用弓箭蓄力射击祭坛左右两侧的眼睛，进入通道来到第30层。30层目前没有可去的道路，直接从楼梯下到29层吧。29层使塞尔达的灵魂附着在灰色幻影骑士身上（从上屏看），然后重新来到30层。控制塞尔达穿过突刺踩下右侧机关使突刺消失，然后让塞尔达驮着林克进入火海，使用回旋镖分别击打上下两个水晶球开启右侧的石门（不需一次击中两个水晶球，时间比较充裕）。从石门后的楼梯下到29层，使用风扇将区域内的火堆全部吹灭，左侧的石门开启（弓箭蓄力可杀死幽灵）。使塞尔达的灵魂附着在红色幻影骑士身上，向左边走边将路上的火堆点燃。靠近绿色幻影骑士敲击墙壁引起它的注意，然后绕到另一侧使用弓箭射击其原来位置身后的眼睛。另一只眼睛旁的火堆点燃，但目前无法到达那里。

从30层上方的楼梯口返回29层，控制塞尔达将左侧石门前的火堆点燃，石门开启。28层使用法杖垫起沙子，控制塞尔达将上方区域的两个火堆点燃，下方区域出现宝箱。然后利用入口右侧的高台，使林克跳上塞尔达的背部，一路边控制塞尔达前进边用法杖铺路，从右侧的宝箱中得到小钥匙。返回29层根据石碑上的提示使用炸弹在最左上角的墙壁炸出洞口（在此之前返回29层蓝色幻影骑士所在的那一侧，让塞尔达与其交谈吸引它的注意，然后控制林克背后攻击，使塞尔达的灵魂附着在它身上）。

从秘密通道来到28层，使用法杖将林克垫高，然后跳到塞尔达的身上，控制塞尔达背着林克跳到上方的平台踩下机关，两个侦察兵出现。控制林克站在红色传送点上，等待侦察兵经过另一侧传送点时立刻画线让塞尔达与林克进行交换。林克换到下层区域后，当侦察兵经过右侧突刺所在的平台时控制塞尔达进行传送，然后再利用黄色传送点使林克交换到突刺的另一侧。控制林克将上方守护眼睛的幻影骑士引到沙坑，然后趁机射击眼睛，下方的石门开启。利用石门附近的沙坑使林克跳到塞尔达的背上，站在右侧区域地面标示的位置，使用回旋镖将箭壶调整为向上，蓄力攻击射中上方眼睛，石门开启。来到29层下方区域，这里有3件事要做：第一，使塞尔达的灵魂附着在黑色幻影骑士身上；第二，蓄力射击眼睛，打开出现的宝箱中获得小钥匙；第三，点燃全部火堆开启石门，29层从此畅通无阻。返回30层，利用塞尔达变成铁球的特性撞毁障碍物在宝箱中得到第3把小钥匙。

返回29层从中央下方的楼梯来到28层（顺便让塞尔达的灵魂附着在红色幻影骑士身上），打开3个门中正中间的石门进入27层，分别使用塞尔达和林克按照左上→右下→右上→左下的顺序的点燃火堆，使用弓箭蓄力射击眼睛后返回28层。打开左侧石门进入27层，一路向左进发，蓝色幻影骑士出现后，使用林克利用法杖的力量绕到它身后，使塞尔达的灵魂附着在上面。侦察兵路过左侧放置箭壶的平台时，使塞尔达传送上去，然后调涨箭壶向上并让塞尔达将其举起来，控制林克站在右侧平台的最高点向箭壶蓄力射击，左侧眼睛点亮。控制林克站在右侧红色传送点上，利用塞尔达传送的特性其实站在右侧区域的红色传送点。两人交换位置后，先控制塞尔达踩在上方的机关上，然后切换林克蓄力射击右侧的箭壶，最后的眼睛点亮。返回28层从中间的楼梯进入27层，再进入刚刚开启石门后的楼梯到达26层。

26层是连续3场的杂兵战，没有什么好说的，利用塞尔达作掩护可以很好地控制伤血量。25层先让塞尔达附在红色幻影骑士身上，点燃火堆开启第一道石门。侦察兵出现后，让塞尔达附在蓝色幻影骑士身上，控制林克故意让侦察兵缠在身上，利用传送的特性使塞尔达也越过沙坑到达机关前，两人站在机关上开启第二道石门。绿色幻影骑士把守的最后一道关卡比较容易通过，塞尔达附身在黑色幻影骑士身上变成铁球将绿色幻影骑士撞晕，然后控制林克趁机溜过去，二人合力推开大门来到24层。打开24层的宝箱获得“Compass of Light”，森林地带出现新的轨道。





BOOS战 恶魔列车

进入魔界之后先要来一场火车追逐战，玩家必须将飞驰在轨道上的6辆邪恶列车全部撞飞才能通过这里。轨道上的Tear of Light可以使玩家的列车在一定时间内无敌，利用无敌时间与邪恶列车相撞才能将其消灭。需要注意的是邪恶列车的车速非常快，想要消灭他们必须造成迎面相撞的机会。（走到地图版边可以传送到另一侧出来。）

与巨大的恶魔列车的战斗中并排有4条轨道，拥有绝对体型优势的恶魔列车占据2条轨道，而且在行进过程中它会不停变化轨道挤压玩家的火车，但变道前恶魔列车会发出响声车身也会冒气，及时切换轨道即可避免受伤。战斗中最好将火车保持在恶魔列车的尾部，不可快也不可慢，这样一来可以对其发动攻击，二来也可以及时变道。恶魔列车分为三节：最后一节比较简单，利用大炮击中还没扔出的火药桶即可对其造成伤害；第二节车厢的攻击手段为放射激光，再其攻击的时候用大炮猛击发射口，不出几下就能搞定，战斗时需要注意躲避轨道上的火焰；与第一节车厢保持平行时，恶魔列车就会发射5道激光，快速将激光口破坏，然后赶到恶魔列车前方用大炮攻击车头，如此反复几次即可将其消灭，但需要注意不要把战斗时间拉得太长，否则会跌下轨道。

最终BOSS战 Malladus

最终战依然分为三个阶段，每个阶段的战斗方法大相径庭，让我们先从第一阶段操作塞尔达和林克战斗说起吧。该阶段的目的是使塞尔达来到被控制的肉身前，不停给塞尔达画线让她一直向前走，但不要让林克走在塞尔达前面，否则会被激光击中。阴险的Malladus则会在一旁不停释放电老鼠攻击塞尔达，如果塞尔达被电老鼠击中，就会被他控制反过来攻击林克，此时要立刻使用回旋镖切断塞尔达身上的线。塞尔达接触到肉身之后，二人的身体会漂浮在空中，使用弓箭蓄力击中塞尔达的肉身即可结束第一阶段的战斗。

第二阶段面对狂暴化的Malladus，林克需要不断击打BOSS突出的火球为身后祈祷的塞尔达争取时间，一旦塞尔达被击中，祈祷时间就得重新开始计算。这是一场考验玩家耐心的战斗，一个错误都不能犯，使用回旋斩可以将BOSS一口气吐出的多个火球打掉。塞尔达祈祷成功后，按照“红→紫→黄→绿→红”的音色顺序与其合奏，第二阶段结束。

最后的战斗比较特殊，玩家需要照顾上下两个屏幕的战况，此时上屏为塞尔达的身后视角，玩家需要控制林克吸引BOSS把弱点暴露给塞尔达，然后点击下屏多出来的射箭提示攻击BOSS。BOSS被击中后会转为攻击塞尔达，此时就要立刻让林克猛攻BOSS将其注意力再次转移过来，如此击中BOSS两次即可使其倒地。重复以上步骤将BOSS的两只角全部破坏，当其第3次倒地时上前将剑插进它的头部，接下来要做的就是猛划你的下屏直到战斗胜利的那一刻……

印章收集 在流程中提到的印章收集是游戏中比较有意思的收集要素之一，初期的几个印章比较简单，只要到达城镇或神殿即可看到，后期的印章就需要拿到特殊装备之后才能收集到了，建议玩家得到所有装备之后再进行回收。拿到10个、15个、20个印章后回初始的村子与村长对话可获得盾牌、火车服以及连续回旋斩的剑轴奖励。



通关时间：1 周目 NORMAL 难度约 30 小时通关

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii Tales of Graces		日版
预定2009年12月10日	1人	7329日元
无对应周边		对应玩家年龄14岁以上

本次《圣恩传说》是我觉得进入次世代后，NBGI 出在家用机上最满意的一款传说，本作的战斗系统还是借用了《宿命传说》重制版的“CC”系统并大幅改进，而标语则是“感受守护之力的传说”，相信剧情方面一定也是相当耐人寻味。作为一个“《传说》系列”的真饭，这款《圣恩传说》还是给我带来了极大的冲击，让我找回了玩当初几款经典《传说》时的乐趣了，看来这次 NBGI 的确是下了血本了。

Tales of Graces

テイルズ オブ グレイセス

文 脆薯条
美编 anubis

系统介绍 SYSTEM

基本操作	双节棍	经典手柄
角色移动	摇杆	左摇杆
アーツ技	A	A
バースト技	B	B
防御	Z	Y
敌人状态	C	R
秘奥义	长按A+B	L
切换操纵角色	十字键	十字键
角色操作模式切换	1	−
打开菜单	+	X
挑衅	−	+

战斗系统简介

本作的战斗系统被称为“模式转换线性战斗系统”（スタイルシフトリニアモーションバトルシステム）简称 SS-LMBS，这个系统与历代作品最大的改变就是淡化了术技的概念，引入アーツ技和バースト技这两种战斗模式（下文简称 A 技和 B 技），让战斗得以更加的多元化。A 技从直观的角度来讲就是套用了以往传说中普攻→特技→秘技→奥义的模式，其威力直接和角色攻击力有关。而 B 技则是更能突出角色特点的专属攻击方式，如アスベル的拔刀技、ヒューバート的枪技等等，其威力则受术攻击力影响。A 技与 B 技之间是能组合发动的，并且如果 B 技是咏唱术的话，根据 A 技所发段数的不同，每段可减少接 B 技时咏唱时间的一倍。

CC チェインキャパ

本作的战斗系统采用了《宿命传说》重制版中广受好评的 CC（チェインキャパ）系统。CC 相当于角色的行动能力，战斗中大多数行动都是在有足够 CC 的情况下才能实现的。补充 CC 则可通过暂停不动、防御或直线移动来实现。根据回满后 CC 的数量又分成最小值和最大值两个概念，在《TODR》中，CC 会在最小 CC 与最大 CC 之间按顺序轮回调换，此次则引入了 CC 槽的系统，通过攻击或防御来积攒人物体力槽下方的蓝槽，蓄满后再通过攻击敌人即可令当前 CC 最大值增加，最高可增加到该角色的最大 CC 值。反之受到敌人攻击则会令 CC 槽下降，最低降到当前角色的最小 CC 值。



防御

防御在本作中的作用也变得多元化，除了降低敌人给予的伤害和加速



CC 槽的蓄力外，还可将其看做是攻击前的准备工作。当持续按住防御一段时间后，角色身体外就会散发蓝、绿、红三种颜色。分别称为青防御、绿防御和赤防御。青防御的作用是增加下次攻击的会心一击率；绿防御的作用是在下次攻击中出招阶段附加刚体效果；赤防御则是在下次攻击中附加破防效果。

瞬步

战斗中角色按住防御键再推动摇杆至指定方向后可实现四方向快速移动，前后方向瞬步主要用于快速移动用，左右方向瞬步主要用于回避敌人攻击用。并且如果瞬步的时机准确，恰好躲避了敌人的攻击的话，还可取得一定的无敌时间和 CC 回复效果，交战中推荐灵活运用。



称号

本作的称号不仅能直接加成角色的能力，还包含着各种技能、术技的习得。当角色装备一个称号时，通过战斗或依赖奖励取得 SP（スキルポイント），来积攒称号的等级，以习得对应的技能、术技。当一个称号的 SP 累积至 MAX 后，就可令该称号 MASTER，从而使得该称号的装备效果为原本的二倍。

エレスポット

强化自《心灵传说》的万能便携料理系统，在エレスポット中可装备料理、道具、魔导书来实现对应的效果。其中料理主要是战斗中或者战斗后在满足该料理发动条件的情况下自动使用。装备道具的效果则是在城镇迷宫中移动时一定几率取得所装备的道具。魔导书则有各种各样的效果，如加快迷宫城镇中的移动速度、加快エレスポット的成长等。

デュアライズ

通俗的说就是合成，大致分为三类，调和、料理、改造。其中调和与料理的作用都是通过两个素材组合后来获得新的道具。改造则是针对武器和防具来进行的。在与敌人的战斗中收集到各式各样的欠片，将蕴藏在里面的能力附着到武器和防具身上。同时每次改造时，武器和防具的基本能力数值也会根据欠片的不同而有少许上升。当角色装备该武器进行过一定次数的战斗后就可令改造过的武器取得熟练度，在菜单中呈黄色时可继续为该武器改造。

秘奥义

秘奥义的发动需要进入Ries Rise模式。当我方进入Ries Rise模式时，左边的エレス槽会变成秘奥义槽，在此模式下不断攻击敌人可以积累秘奥义槽，秘奥义槽下面的数字表示已经积累的秘奥义槽数量，而发动几级的秘奥义就需要几条秘奥义槽。也就是说，要发动3级秘奥义必须把秘奥义槽下的数字累计到3。数字为0或1时发动秘奥义都默认1级秘奥义。

主线流程 STORY

序

有一对兄弟，老大叫阿斯贝尔，是一个莽撞、勇敢、处处都爱逞强的孩子。弟弟叫修拜特，是一个弱气、博识、处处先为他人着想的孩子。就是这样的一对组合，在一次后山的“大冒险”中，发现了一位失忆少女。从而开始了他们一段漫长的旅程……

经典时刻

其实传说系列的片头动画一直以来以“精”著称，不过本作的片头还是有那么一点瑕疵的，回想起当年看《幻想传说》、《宿命传说》以及《永恒传说》时的情景，我不禁感叹时代的变迁啊，精美的片头加上一首耳熟能详的歌曲，让人陶醉不已。

少年时的故事

西ラント道

看完片头后根据镇民的情报来到了西ラント道的小屋，并找到了那名旅人，但是一无所获，无奈只得返回ラント。

ラント

回到领主邸，管家与阿斯贝尔兄弟的母亲已经在门口等候，并吩咐他们去屋内一楼的执务室，父亲有话要交代给他们。来到执务室，父亲告诉兄弟俩今天有王都来的贵客，让阿斯贝尔不得调皮，冒犯客人。同时还提议将失忆少女托给勤务员，阿斯贝尔不从，并决定要在少女找回记忆前一直照顾她。离开领主邸，三人商量着为少女取名，由于发现少女时她正躺在クロソフィ的花群中，于是便取花名尾段“索菲”作为少女的暂用名字。突然，阿斯贝尔的父亲带着几名士兵慌慌张张地跑出ラント。从管家那得知，王都来的贵客未在预定时间到达ラント，父亲担心客人是不是出了意外。阿斯贝尔也出于好奇想去看看。既然是从王都来的客人，那势必会经过东ラントの街道。

东ラントの街道

贵客乘坐的龟车果然遭到了魔物的袭击，阿斯贝尔出手相救却换来父亲的一顿训斥，并叮嘱他万万不可接近贵客所住的客间，正值叛逆期的阿斯贝尔被吊起了胃口，对一直没有露面的贵客产生了兴趣。

ラント

回到领主邸后，从屋外绕到右侧的客间，找到了那位叫理查德的贵客，阿斯贝尔提议带他参观一下ラント，可理查德非但不领情，反而怀疑阿斯贝尔是出于利益的目的而接近他的。谈话陷入僵局之时理查德的剑术老师进门让理查德接受训练遭拒绝，阿斯贝尔主动要求自己来做老师的对手，虽然始终处于下风，但年纪轻轻就有此等作为，让旁观的骑士团队员认可了阿斯贝尔的表现，同时通过此事也化解了与理查德之间的误解。

ラントの里山

带着理查德经由北ラント道来到ラントの里山的花圃中，他为眼前的奇观而感到震惊。可不幸的是刚才与阿斯贝尔较量的剑术老师出现在花圃中，从他口中得知理查德是ウインドル国的王子，而他来此地的目的就是要夺取王子的性命，阿斯贝尔和索菲出手相救，可在慌乱之下，理查德失足跌落悬崖，两人为救她也一同掉了下去。三人都奇迹般的平安无事，成功脱险后三人在里山的大树前进行了一种在ラント很流行的友情誓言，将三人的名字刻在大树上以纪念彼此之间永久的友谊。

ラント

将王子私自带出，令其遭遇行刺的危险，回到ラント的阿斯贝尔免不了父亲的一顿怒斥，虽然王子出面袒护，但私自靠近里山的责任还是要追究，无奈阿斯贝尔只能老老实实的接受禁闭。而在王都バロニア那边，国王似乎得了什么疾病，传王子迅速返回。阿斯贝尔的父亲也打算一同前往，并决定带上弟弟修拜特。

次日，王子、弟弟和父亲都做好了出发的准备，被独自关在房内的阿斯贝尔很不甘心，借索菲之力成功逃出房间，紧随三人之后前往王都バロニア。



バロニア

经由东ラントの街道到达バロニアへの连络港，从那乘船来到王都バロニア。两人意外的遇到了西莉亚，体弱的她在王都的目的是求医。带上她后，三人打算去王宫找理查德。来到バロニア城方向，守卫拦住了三人，待阿斯贝尔取出王子留给他的信物后，守卫才知道三人的来意。不过现在是国王病危的非常阶段，在王宫中接见他们未免太惹人耳目，理查德让阿斯贝尔等人在大辉石广场等候。

大辉石广场在バロニア城的左侧，在那里等候没多久，理查德就出现了。作为阿斯贝尔带他去参观花圃的回礼，理查德决定带三人也去看看在王都这边的风景。理查德带三人看的王都风景并不是什么繁华闹市，而是偏离王都在北バロニア道上的一片一望无际的草原。在那里，理查德向阿斯贝尔坦言自己的理想，想要创造一个没有纷争的世界。这次国王的疾病是遭奸人下毒所导致的，等自己登基后，或许也会有什么人出于某种目的而预谋毒杀他。阿斯贝尔听后很为他担心，希望他以后若发生什么事能找作为好友的自己相谈。

回到バロニア城内的市街地，在宿屋附近遇到了父亲和修拜特。阿斯贝尔以为又要遭到一通训斥，可没想到父亲竟然爽快地原谅了他。众人都以为他是为没带他去玩而生气，所以作为补偿，王子决定晚上从暗道带大家去参观一下王宫内部。

在宿屋休息了一阵后，一行人来到与理查德约好的圣堂门前，可等了半天也不见一个人影。心急如焚的阿斯贝尔在圣堂旁发现了一个小洞，通过它爬进了圣堂，并找到了理查德所说的暗道。





王都地下

一路摸黑前进，在深处发现了一个废墟，平时话不多的索菲似乎感觉到了危险，让大家赶紧离开，可阿斯贝尔不听劝告，反而发现了昏倒在废墟当中的理查德。两人过去扶起他时，身后的修拜特和西莉亚遭到了不明生物的袭击。看着受伤的两人，阿斯贝尔愤怒地冲向魔物，可终究不是对手，被击倒在地。见此状况，索菲的身体中爆发出一股巨大力量将魔物击退。待她去扶起受伤的阿斯贝尔时，已经奄奄一息的魔物将利爪刺透了索菲的身体。勉强支撑起身体后，索菲再度朝魔物冲去，一道闪光之后，一切归于沉静。

阿斯贝尔醒来之后，已经在自家床上，父亲告诉他修拜特和西莉亚都没有什么大碍，理查德本人则说自己不在现场。至于索菲……从父亲口中说出的事实让阿斯贝尔难以承受。也许正是自己那鲁莽的行为才导致了这一切，也许真的应该听父亲的话承担起责任，从此洗心革面，老老实实的做ラント的下一任领主。可在知道父亲将亲生弟弟送去ストラタ给人领养之后，原本纠结的决心得到了坚定，没错，要让自己变强，强大到可以保护一切，强大到不会再失去任何人。所以，已经不会再止步不前了……

再会

オ－ランの森

一晃眼的时间，七年过去了。经历了王都地下的那场悲剧后，阿斯贝尔独自前往王都的骑士学校深造，如今已经成长为可以独当一面的见习骑士了。而今天是他首次的实战任务，目标是调查最近闹的沸沸扬扬的オ－ラン村住民集体失踪事件的原因。与阿斯贝尔同行的是在骑士学校中辅导他的教官马利克。

来到森林深处，村庄已经是一片废墟，从现场来看似乎是遭遇了火灾。四处调查一番后，阿斯贝尔发现了一匹形似狼的野兽，通过战斗发现这匹狼会在自己身体外围张开一种叫暴星的保护层，使攻击无法奏效，只有用具备暴星特性的招式将保护层击破才能切实地攻击到身体。将野兽击败后，调查队与教官都一致认为失踪事件与这种野兽有关。不过接下去的调查就交给调查队处理了，这次任务的目的仅仅是查明事件原因而已。

バロニア

通过北バロニア道返回王都バロニア。从此次实战任务的表现来看，马利克教官肯定了阿斯贝尔，并打算将他推荐到骑士团就职，阿斯贝尔感到非常兴奋，毕竟这是他用七年努力才争取的结果，同时也是他目前最大的理想。为庆祝首次任务的成功，马利克邀请阿斯贝尔去王都的酒馆庆祝。

从酒馆离开，在回骑士团的路上遇到了已经七年不见的西莉亚，从她口中得知，ラント目前正处于危险阶段，与フエンテル国在国境的冲突中，阿斯贝尔的父亲阿斯顿领主战死，作为国境的ラント正处于水深火热当中。她此行的目的就是来向骑士团求助。知道情况的马利克派阿斯贝尔前往ラント做实地调查，有什么状况随时保持联络。

TIPS

辉石广场入口附近右侧有个隐蔽宝箱取得魔法カルタNO.30

骑士学校中密码宝箱输入タカラバコ取得道具エリクシール。

ラント

从バロニア港坐船前往バロニアへの连络港，经由东ラントの街道来到ラント。这里已经乱的一团糟了，民兵团的巴利跑来向两人汇报，西莉亚的爷爷被フエンテル军抓走。两人急忙赶往北ラント道搭救。

北ラント道

在国境砦方向成功营救了西莉亚的爷爷后，フエンテル军出动了机械部队，从ラント的民兵那取得的情报，这种机械坦克很难对付，因为它的存在使得民兵队损失了大量的兵力。可想而知与他正面较量绝不是明智之举，阿斯贝尔计划将部队引到ラントの里山的花圃中，设计将机械坦克推下悬崖。

ラントの里山



引着坦克一路奔向里山的花圃，按照计划，两人成功将一部机械兵推下悬崖，但眼前还有一整支部队要面对，眼看着七年的悲剧就要重演之时，两人体内出现一道亮光，一个神秘少女出现在眼前。此人的相貌与七年前已故的索菲极其相似。借助她的力量，成功将敌兵击退后，阿斯贝尔冷静下来考虑，索菲在七年前已经死了，眼前的少女仅仅是与她长的很像罢了。而且她不认识阿斯贝尔和西莉亚，也不记得七年前做过友情誓言的大树。同样是没有任何记忆，又有着相同的面孔，如果说眼前的少女就是索菲，那或许有些自欺欺人。但断定不是，那未免两者之间有着太多的相似之处。

ラント

回到ラント后，所幸我方损伤不大，但也出现了不少负伤者。西莉亚留下照顾伤人，阿斯贝尔则带着与索菲相似的少女去领主邸找现在的负责人商量对策。

来到领主邸后，西莉亚的爷爷和阿斯贝尔的母亲已经在门口等候。母亲希望阿斯贝尔能够留下，继承已故父亲的家业。但自己七年来的梦想即将实现之际，却要让他放弃，也实在是无法马上做出决定。出于目前ラント的状况，丧父之痛，以及眼下这位形似索菲的少女让阿斯贝尔决定留在ラント。回房间给骑士学校写了封信，休息了片刻，前往执务室商量对策。



就目前来看，骑士团的帮助没有那么容易得到，虽然政府那边已经在商量对策，但敌军已经在自家门前扎营，已经不是还能这么悠闲的等待的时候了。所以阿斯贝尔决定，晚上通过海边的洞窟偷袭敌营。

海边の洞窟

一切准备就绪后，前往北ラント道的国境砦方向，从右路进入海边の洞窟。一路前行，到达出口附近，等参与偷袭的民兵都到齐之后向フエンテル军发起进攻。可事事都没有想象的那么简单，由于大多数战力都参与了此次的奇袭作战，导致ラント领内防守薄弱，让フエンテル军有机可乘。阿斯贝尔率领民兵抵达国境砦时，营地已经是一个空城。收到士兵的汇报才知道ラント即将失守。

ラント

急忙跑回ラント的阿斯贝尔对眼前的状况束手无策。此时ストラタ国的军队从东门进入ラント领内，将フエンテル军击退，而率领着ストラタ军的将领正是七年前被父亲送走的修拜特。拯救了ラント的修拜特受到了人民的爱戴，而身为哥哥的阿斯贝尔想上去搭话，却遭遇冷漠。

次日，阿斯贝尔在领主邸门前遇到弟弟修拜特，他依旧对阿斯贝尔表现的很冷漠，这也可以理解，毕竟一个是被父母遗弃的儿子，一个是得到父母宠爱，却抛弃家庭的丧家犬。两人来到执务室交谈，修拜特告诉阿斯贝尔，ストラタ军已经与ウインドル军结盟，而作为前提条件，ラント已经归入ストラタ国领土，所以这里已经不存在什么领主，有的只是作为ラント总督的他以及他所率领的军队。两人最终打算决斗来决定去留。输的人将被流放出ラント。



注：与修拜特的战斗时必败的，即使将HP打为0，修拜特也会以HP为？的状态继续行动。虽然经历了骑士团七年的磨练，但阿斯贝尔仍敌不过修拜特，只能狼狈的离开ラント。

TIPS

领主邸执务室内的密码箱输入アストン获得道具オールデイバイド。

风车上宝箱中获得魔法カルタNO.29。

王都夺回战

东ラントの街道

虽然是一人被流放，但索菲还是跟了上来，阿斯贝尔虽要求索菲回ラント，可她不同意，还说要保护阿斯贝尔，这让阿斯贝尔回忆起很多往事，七年前，失去索菲的他宣誓要变强保护住重要的人，可七年后的他，依然无法保护住任何重要的东西，先是父亲的战死，再是让西莉亚陷入危险，甚至让ラント的镇民也遭受危机，这样无能的自己让阿斯贝尔悲痛欲绝。

大雨过后，阿斯贝尔心情舒畅了不少，可身体却着了风寒，偏偏在这种时候，两个陌生的骑士要抓走阿斯贝尔，好在索菲阻拦，不过此地已经不能久留，赶紧去バロニアへの连络港乘船前往王都バロニア。

バロニア

虽然现在还不清楚为什么有人要抓自己，但可以肯定的是索菲再这样跟着他只会遭遇危险。于是打算将索菲托付给理查德。



到达バロニア后，追兵也感到了，他们似乎看穿了阿斯贝尔要去找理查德了。并扬言找已死的王子还有什么用。理查德已经死了？怎么可能有这种事，不管怎么说，先去看看再说。王宫正门自然是无法进入的，只能通过圣堂中的暗道进入王宫。

王都地下

刚前行不久，便遇到了负伤的理查德，看样子他是遭到了刺客的行刺，虽同身处バロニア，两人又是挚友，但一介骑士学校学生还是很少有机会能接触王子的，现在可不是叙旧的时候，刺客们仍追着理查德不放，当务之急是赶紧逃出王都前往グレルサイド向特尔公爵求助。

南バロニア街道

推开迷宫中的石门，从小路来到了南バロニア街道。途中，阿斯贝尔追尾理查德王都的状况。原来王都内发生了暴乱，刺杀国王，并企图夺取理查德性命的是骑士团成员，此人便是理查德的叔父赛尔迪克。阿斯贝尔听后感到很吃惊，自己憧憬已久的骑士团竟然是内乱的元凶。同时，理查德还告诉阿斯贝尔，国王对外政策市很强硬的，根本不可能与ストラタ结盟，更不用说将ラント拱手相让了。考虑到事件刚好与内乱发生时间一致，很可能是双方勾结，推翻ウインドル现政府。

来到ウォールブリッジ前，那里已经被骑士团用重兵把守，而前往グレルサイド必须要经过要塞。就在两人都束手无策之时，索菲在一旁的树下发现了一个少女。少女的名字叫帕斯卡尔，她说在地下遗迹中看到索菲的幻象，阿斯贝尔听后，对地下遗迹产生了兴趣，也许通过遗迹可以越过ウォールブリッジ。

ウォールブリッジ地下遗迹

此迷宫中蓝色石块是可移动石块，红色是不动石块，绿色是上下层移动石块，黄色是可垂直推动石块，粉红色是可平行推动石块。

来到遗迹地下深处，在那里找到了能印出幻象的装置，在那里果然出现了与索菲一摸一样的幻象，不过除此之外什么都未能发现，而留下的文字也基本被破坏，只能模糊的看出ラムダ这三个字。

继续左行，来到上层，左走将分红石块推走卡住下方左行蓝石块，走到底左侧绿石块到下层取得自给の魔导书。返回上层，右侧绿石块下去。分叉点先下行，将黄石块推到上层，然后再左行来到上层，黄石块填补了道路的空缺，下行利用绿石块来到下层，继续顺着蓝石前行便是出口。

グレルサイド街道

途中，从理查德口中得知，グレルサイド的特尔公爵拥有国内最大的民兵军队，只要获得它的帮助，必定成为剿灭叛党的重要战力。



グレルサイド

来到グレルサイド前往公爵邸与特尔公爵交谈，公爵愿意出动兵力帮助王子。虽然向王都进攻是直线的，但叛军警戒着不肯合作的グレルサイド兵力，在ウォールブリッジ布置了大量的兵力，给行军造成了很大的阻碍。阿斯贝尔提议让先遣队潜入ウォールブリッジ内将大门打开，让士兵能顺利进入占领。方法就是通过之前经过的地下遗迹。次日，特尔公爵召集了グレルサイド所有兵力，阿斯贝尔等人原定计划先一步前往地下遗迹。

TIPS

道具屋旁的仓库中取得魔法カルタ NO.31。
有钟声响的小巷可找到探索物荣光の钟。
公爵邸密码箱答案是 4，取得金运の魔导书。
公爵邸右门出去与女仆对话取得魔法カルタ。继续下行找到探索点流れ着いた手纸。
城镇西面出去可在旧街道上找到探索点ニンジン。

ウォールブリッジ地下遗迹

进入遗迹后第一个岔路左行到达上层，利用传送装置进入ウォールブリッジ内。

ウォールブリッジ

从最南塔地下・左离开到南主塔・左，从房间中央的梯子爬到三层从北门出去。在北主塔・左最底层调查装置放下北桥，通过楼梯爬到最高层，到北主塔・右第三层南门出去，进入左侧的中央塔取得钥匙。

在中央塔中，理查德一时大意，遭到敌人的偷袭，受到如此重的斩击，众人都以为理查德已经危在旦夕了，没想到他竟然凶神恶煞的爬起来，将袭击他的士兵残忍斩杀。而理查德自己却什么事都没有，这让大家都感到很疑惑。

从中央塔离开，进入南主塔・右，在最下层调查装置放下南桥。回到三成，从南门出去前往最南塔・左，调查装置打开南门，军队攻入要塞。

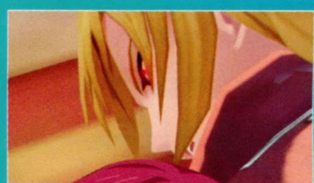
离开最南塔后，众人遭遇了阿斯贝尔在骑士团中的教官马利克，由于骑士团已经纳入新国王的管辖范围，免不了一战。马利克是属于远战型角色，他的攻击不但威力大，且干扰性很高。不过好在体力不高，推荐先解决马利克，再打杂兵。

战胜马利克后，他束手就擒，ウォールブリッジ也被成功占领。而对于马利克的处置，理查德期限打算就地正法，遭到阿斯贝尔的反对，虽然最终理查德决定先关押叛军，可包括残忍杀死袭击他的士兵在内，理查德的改变让阿斯贝尔无法理解。随后理查德先去公爵那，而阿斯贝尔等人在城墙上意外看到了西莉亚的身影。

从二层出口出来见到了西莉亚，原来她加入了ラント阻止的医疗队，专门前往战地为士兵们治疗。带着他来到中央塔顶层，见到了理查德，听说西莉亚是赴战场为伤员治疗的，他要求她先为我方士兵治疗，敌方则放任不管，阿斯贝尔上前劝说，可理查德一意孤行，甚至将利剑指向阿斯贝尔。

之后，公爵通知阿斯贝尔，说王子改变了主意，决定先将俘虏关在要塞中，同时，公爵还命令阿斯贝尔今后不得靠近王子，这是他鲁莽顶撞所换来的后果。至于他今后的行动，军方将不再过问，是离开还是继续留在军中都悉听尊便。可是现在的阿斯贝尔已无处可去，最终还是决定留在军中。西莉亚则为了照顾索菲也加入了队伍。

来到北大门，军队已经做好了出击准备，一声令下，全军开始向王都行进。





TIPS

最北塔・右三层宝箱取得技能の魔导书，最底层调查大水桶发现探索物三百年樽。

行军的路线是王都地下的暗道。进入之前跟外面的士兵对话能拿到一些不错的道具。

第二个记录点前右边的门推进去找到探索物名もなき者の墓标。

バロニア城　隐し通路

到达后，理查德所带的士兵已经遭遇偷袭全灭，陪同他前往王宫与叛军首领赛尔迪克做个了断。沿途将石块推入道路缺口行进。



TIPS

检查记录点附近绿色的壶找到探索点ふたつの壶。

记录点往下走，深处宝箱中取得深远の魔导书。

バロニア城

一路来到玉座之间，在那里见到了理查德的叔父，叛军首领赛尔迪克。集合众人之力将其击败，理查德用利剑刺穿了赛尔迪克的心脏。



TIPS

记录点前的国旗发现探索物はじまりの国旗。

大苍海石

バロニア

叛乱势力得以剿灭，理查德也顺理成章地登上了国王的宝座，不过目前局势还不是很稳定，尤其是占领了ラント的ストラタ军。阿斯贝尔被传到玉座之间，理查德命他为攻夺ラント的先锋，可ラント作为自己的故乡，阿斯贝尔自然是不愿意看到那里发生战乱，便要求前往劝说正领导着驻ラント的ストラタ军首领，同时也是自己亲生弟弟的修拜特。

回到同伴所在的客间中，将情况汇报给众人后，大家都决定一起去ラント，之前被关押的骑士学校教官马利克也出现要帮阿斯贝尔一把，算是把欠下的人情还掉。

ラント

来到城门前，由于之前被流放的缘故，无法从正门进入，只能从河边的铁门进去。

来到领主邸的职务室见到了修拜特，但还未开始讲正事，副官就慌慌张张地破门而入，通报ウインドル军攻入的消息。这与理查德给予阿斯贝尔的承诺不同，出门查看情况时，理查德出现在眼前，并与众人拔刀相向，阿斯贝尔让西莉亚等人先去疏散镇民，自己则与修拜特共同对峙理查德。如今的理查德无论是性格还是都已经同过去判若两人，阿斯贝尔和修拜特被打得无力还手，危急时刻，索菲从天而降，与七年前在王都地下一样，身发白光。三人协力将理查德打败，特尔公爵带着负伤的理查德撤退。西莉亚听到这边的动静也跑了过来。原来索菲已经想起了七年前的事，那时候的修拜特是一个弱气的，处处先为他人着想的孩子。西莉亚虽然身体不好，但却时刻都充满着活力。阿斯贝尔则是坚强，一心只想保护自己的人。而如今的三人，都改变了很多。听后回想起自己之前对彼此的态度，心中都有一种莫名的负罪感。

ラントの里山

索菲突然想去七年前与阿斯贝尔相遇的花圃。带着她前往ラントの里山，索菲思索着自己为何会在这里出现，在遇到阿斯贝尔之前又是什么人，在做些什么。想到这些，索菲就感到一种恐惧感，也许正是这种恐惧感才让她想不起遇见阿斯贝尔以前的事吧。

ラント

回到ラント，镇里的景象已经不堪入目，西莉亚正忙着给伤员治疗，本想上去帮忙，却被民兵巴利说成假慈悲，关键的时候总是不在，还不如依靠修拜特。巴利说的是事实，对随时可能遭受フエンデル军和ウインドル军夹攻的ラント来说，更需要的是修拜特。不过从西莉亚那听说，修拜特收到了ストラタ来的归还命令。主要原因就是他过于为ラント的人民着想，未能按政府的原计划在ラント展开矿石采集项目。虽说现在ラント遭遇两方夹攻难以抽出兵力，但作为有如此人口的城镇，这不足以成为借口。来到领主邸的执务事与修拜特交谈。他所收到的归还命令是由大统领之间发出的，无法违抗。不过只要有足够的时间，就可巩固防守，挑选值得信赖的接手人。阿斯贝尔提议自己作为代理人前往ストラタ，虽无法保证解除召还命令，但至少可以为修拜特争取一点时间。修拜特赞成了阿斯贝尔的计划，将信书交到他手上。

不幸的是，两人的计划被修拜特在养家的哥哥雷蒙知道，在抗议无效的情况下抓了西莉亚做为人质要挟阿斯贝尔交出信书。刚好被路过的修拜特听到，反被威胁举报他夺取上司信书，无奈之下雷蒙自我了断。从镇上居民们那打听到西莉亚被带去西ラント道后，迅速前往搭救。

西ラント道

西莉亚被关在西ラント道的小屋中，众人赶到时他正面临被魔物攻击的威胁，救下她后，她与阿斯贝尔之间的心结得以解开。

ラント

到领主邸客间，见到了修拜特和自杀未遂的雷蒙，西莉亚大方的为他治疗，雷蒙深受感动。出发前，修拜特将护身符交给阿斯贝尔，三个儿时的玩伴正慢慢找回过去的感觉。

ラント西の港

通过西ラント道来到西港，乘船前往ストラタ国的第一站オル・レイユ港。

オル・レイユ港

根据城镇中青年的情报，相当于ストラタ守护神一样存在的魔物ロックガガン最近突然暴走，导致去首都的路被封锁。不过无论如何，现在都得前往セイブル・イゾレ。那里是去首都的必经城市，同时也能得到更多关于ロックガガン的情报。

TIPS

与小龟人对话取得记载着龟人总部位置的かめにんのメモ。

龟商人身后的宝箱取得魔法カルタNO.32。

调查出口附近的演示找到探索物真实の岩。

宿屋附近密码宝箱密码是カメニン，取得间食の魔导书。

ストラタ岩石砂漠

一路朝南走就可到达セイブル・イゾレ，东面的未踏の砂漠敌人很强，暂时也不需要进入。

TIPS

调查仙人掌群找到探索物ストラタサボテン。

セイブル・イゾレ

来到城镇中的研究设施前，那里已是人满为患，一个穿着奇怪的大叔告诉大家人群中有坚持保护ロックガガン的，也有因为影响交通而要主张杀死ロックガガン的。不管怎么说，就算傻站在这里也无济于事，只能走一步算一步前往ストラタ大砂漠



TIPS

研究施设外与模仿《薄暮传说》丽塔的少女对话取得魔法カルタ，调查她旁边的大书本找到探索点お硬い本。
宿屋右上角隐藏小路下去宝箱中取得魔法カルタNO.33。
研究施设内调查左侧球体找到探索点睡魔球。
密码宝箱密码是ロックガガン，取得小食の魔导书。

ストラタ大砂漠

来到沙漠中央遭遇了ロックガガン，其巨大程度超乎了众人想象，还未等大家转身逃跑，就被ロックガガン吞入体内。

ロックガガン体内

好在大伙都平安无事，不过再不快点找到出口出去，就要被胃酸给融掉了。大多数同伴都赞成从屁股后面脱出是最切实有效的方法，只有西莉亚持反对态度，并且她还无耻地发动了少数服从多数无效之技能。

途中，众人发现了ロックガガン体内竟然有一间小屋，里面虽然没人，但却有一些文件，上面记载了ロックガガン的暴走原因与体内的寄生虫有关。好心的众人决定帮助ロックガガン排毒。

寄生虫的大致位置以小屋为中心分别在：1. 抵达前剧情战斗。2. 六点钟方向。3. 三点钟方向。4. 一点钟方向。5. 十一点钟方向。全部排除后去十二点钟方向与寄生虫头头战斗。

成功帮助了ロックガガン的排毒工作后，阿斯贝尔拿出了修拜特拿给他的护身符，里面装的竟然是胡椒粉，凑巧引得ロックガガン打了个喷嚏，给人以“多么的戏剧性啊”的感觉。

TIPS

八点钟方向调查石像的头找到探索物黄金の微笑み。
十点钟方向宝箱取得先制の魔导书。
二点钟方向调查球体找到探索物最大最硬单细胞。

ストラタ大砂漠

成功脱出后，众人纠结于修拜特为什么会将胡椒粉放在护身符当中，仔细回忆后，阿斯贝尔想起这个护身符是年幼时自己送给修拜特的，当时找不到足够的辉石粉只能用胡椒粉来代替，没想到现在竟救了大家一命。之前在セイブル・イゾレ遇到的怪衣老人出现对大家表示感激，并指出了去首都的道路。

TIPS

调查一个士兵旁的香蕉树找到探索物デザートバナナ。

ユ・リベルテ

经历千辛万苦，总算抵达了ストラタ的首都。前往大统领府，将信书交给守卫，统领同意接见，但仅限阿斯贝尔一人。没想到，眼前的ストラタ国大统领就是之前遇到两次的怪衣大叔。他还同时召来了修拜特在ストラタ这边的养父奥兹威尔。阿斯贝尔希望大统领能撤回修拜特的召还命令，奥兹威尔则持反对态度。从修拜特的报告和统领自己私下的调查来看，奥兹威尔在ラント有关的事务处理上有很多的越权行为，所以要撤销奥兹威尔对ラント的管理权，今后ラント由总统直接管辖。至于修拜特，没有按预定采掘辉石的事也是事实，再这样下去，即使总统信任修拜特，最终也不得不将他召回。

之后，与同伴们讨论既然已经有大苍海石了，为什么还要ウインドル国的辉石呢？是不是大苍海石出了什么问题了。先去居住区的オズウェル邸触发支线情节，再分别到居民区，商业区，政厅区听到了市民的流言蜚语，最后在西门得知大苍海石出现了故障。

知道了情况后，帕斯卡尔画了一幅关于大辉石的说明图交给阿斯贝尔，让他拿给大统领看。帕斯卡尔有这发面的知识，也许可以帮助解决问题。统领看后，同意了让帕斯卡尔去看看苍海石的情况，如果能帮助解决问题，就可以重新考虑修拜特的召还命令。大苍海石位于ストラタ大砂漠的沙漠遗迹中。

TIPS

调查宿屋内的雪人找到探索物スノーマン。
大统领府前的弧形喷泉找到探索物大喷水。
武具屋右侧楼梯下左走有隐藏小路，宝箱中取得魔法カルタNO.34。
统领房间内密码宝箱输入デュープルマル取得铁锁の魔导书。

ストラタ大砂漠

一路西行即可到达沙漠遗迹，途中调查龟人对面的沙人找到探索物砂人。

ストラタ砂漠遗迹：迷宫中有三处彩色的地面要踩下合适的颜色才可顺利通过。1. 黄→蓝、2. 黄→蓝→红、3. 红→黄→蓝、4. 蓝→红→黄的顺序来到遗迹最深处，找到了大苍海石，通过帕斯卡尔的努力，成功解决了问题。可此时理查德突然出现，利用魔物牵制住众人，趁机将大苍海石的能源吸走。索菲想出手制止，但考虑到阿斯贝尔的感受就忍住了，理查德是曾经做过友情誓言的朋友，在没有搞清他的原因之前，不和他刀刃相向。事情发展到这种地步时阿斯贝尔所无法预料的，不过也没办法，只能回首都向大统领如实汇报。



TIPS

调查四个火柱找到探索点古代の残り火。
调查大苍海石找到探索点大苍海石。
大苍海石能量被吸走后，遗迹下层最左侧楼梯下去取得倍增の魔导书。

大红莲石

ユ・リベルテ

来到大统领室，没想到修拜特也在那，并且他们似乎已经知道大苍海石的事了，原来在バロニア那边，理查德也吸走了大翠绿石的能量后失踪。至于理查德的具体目的，目前还是个未知数，而他的下一个目标很可能就是归フェンデル国所有的大红莲石。大统领拜托阿斯贝尔等人前往フェンデル调查此事，并让修拜特也加入调查队伍，承诺事成后让修拜特长期担任ラント的总督。

ストラタ大砂漠北

调查干井找到探索点カラ井户，同时触发SKIT与修拜特战斗，获胜后取得修拜特称号プライドブラザー。

ユ・リベルテ北の港

出发前修拜特收到关于此次行动的密报，说斗技岛现在正有一支部队进驻，其中有ストラタ国的间谍混杂在里面，众人要想办法与她碰头，借助她的帮助潜入フエンデル国境。

斗技岛

到斗技岛后，未能按预定见到间谍，反倒是帕斯卡尔因对士兵手上的武器产生兴趣而引起怀疑。几个士兵说部队内最近抓到间谍，认定阿斯贝尔等人就是同伙。危急时刻，修拜特出面圆场，说自己这帮人只是来这里找刺激的。士兵似乎不太相信，让众人到斗技场内解决问题，输了的话就要坦白一切。在斗技场中击败士兵后并救出间谍后，她安排大家前往フエンデル国境内。

TIPS

调查大楼梯下右边火柱找到探索物战士の记忆。
宿屋旁宝箱取得魔法カルタNO.35。
密码宝箱输入ライオットピーク取得代谢の魔导书。

ベラニック南の港

抵达フェンデル国境后，经间谍打听情报，知道大红莲石在首都ザヴェート附近。

フェンデル国境地带



路上，众人看到地表上有一个很大的坑，博学的帕斯卡尔解释到，大红莲石与翠绿石和苍海石不同，其元素很难被采取利用，一旦在采取过程中出现闪失，哪怕仅仅是一点点的碎片，都能引发巨大的爆炸。

TIPS

调查路边的桃子树找到探索物モモの木。
国境砦方向，与黑衣龟商人对话出 1000 ガルド可越国境前往ラント方向。

ベラニック

一路上马利克都在想些过去的事情，而帕斯卡尔则对フェンデル如此的了解，这引起了修拜特对他们的怀疑。在镇中，阿斯贝尔等人发现两个小孩正蹲在地上捡辉石碎片，马利克说辉石在フェンデル产量很少，大多数都被政府和贵族私吞了。帮助了两个小孩后，宿屋老板娘为表示感激邀请大家过夜。休息一晚后，接下去要前往首都ザヴェート寻找大红莲石的下落。

TIPS

进入小镇后第一个小孩后方的隐蔽宝箱取得魔法カルタ NO.36。
调查宿屋舞台后台的找到探索物カイガの台本（之后去外面打 5 个ストラテイム的角）
密码宝箱输入ストラテイム取得振入の魔导书

フェンデル山岳トンネル

调查白色的树找到探索物冰树。

フェンデル高原

调查卷心菜菜园找到探索物キャベツ。

ザヴェート

到达ザヴェートへの连络港乘船前往ザヴェート。刚进城，众人就被士兵拦住，好在马利克早有准备フェンデル的部队证才得以蒙混过关。从城中头上有郁闷标记的士兵那打听到政府正在对大红莲石做着什么实验，这让帕斯卡尔着急了，因为最早发明大红莲石元素取方法的就是帕斯卡尔本人，但仍有很多缺陷，ベラニック附近地表上的那个大洞就是手指甲那么大小的碎片引发的，如果拿大红莲石整个来做实验，万一出了什么闪失，后果不堪设想。因此当初她才放弃大红莲石的元素采取研究的。同时她还告诉大家自己是アンマルチア族的族人。修拜特对他隐瞒真实身份感到很愤怒，同时也揭穿了马利克也是フェンデル出身的真相。就在同伴纠纷越演越烈之时，政府发现了马利克的部队证有问题。所以众人暂时先放下争执，逃出城镇。

TIPS

与港口的老人对话，他会根据魔法カルタ的完成度给予奖励。
调查士兵身后的绿色水管找到探索物そこの见えない土管。
调查民家桌子上东西找到探索物マトリョーシカ风置き物。
宿屋一楼左房间内密码宝箱输入ジレーザ取得手练の魔导书。

ザヴェート山

帕斯卡尔建议大家前往山顶的アンマルチアの里。在那里可以得到有用的情报。

TIPS

调查研究所附近的白萝卜地找到探索物ダイコン。
调查アンマルチアの里附近的南瓜地找到探索物カボチャ。

アンマルチアの里

到位于村子右下方的帕斯卡尔房间，那里已经被弄的一团槽，关于大红莲石的资料也不见了。为了查明是谁拿走的资料，前往村子中央的长老家问个究竟。从长老和长老代理珀尔索那得知，拿走帕斯卡尔资料的是她的姐姐弗莉耶。她现在正位于ザヴェート山西面的研究所中。

TIPS

调查村子左侧喷泉找到探索物チョコレートの喷水。
调查帕斯卡尔房间中的机器猫找到探索物ロボットペット。
フーリエ房间抽屉中取得依赖品ドリル。
フーリエ房间密码宝箱输入ガウス取得采掘の魔导书。

スニーク研究所

经过ザヴェート山来到研究所，这里的谜题构造是推箱子，让箱子排列成与地面上相同的图形，完成后再去调查机关开门。

来到 B5F，找到了弗莉耶，帕斯卡尔想要阻止弗莉耶继续拿大红莲石做实验，并且还用实际例子演示了其危险性，但弗莉耶依旧不听劝告。待众人把大翠绿石和大苍海石的情况告诉她后她才肯透露情报。大红莲石的工程归军中一位叫卡茨的技术将校管理。此人现在很可能在帝都ザヴェート的政府塔中。

TIPS

B3F 房间中调查装置找到探索物原素再装填装置。
B3F 最右侧房中调查装置找到冒宿の手中。
B5F BOSS 战房间打开机关，出门去最右侧房间宝箱中取得发见の魔导书。
完成研究所的剧情后，去迷宫外记录点卡触发与索菲战斗的 SKIT，获胜后取得索菲称号“誓いを信じる者”。

ザヴェート

通过ザヴェート山返回帝都ザヴェート，卡茨现在应该在政府塔中，但那里一般人是无法进入的，在城里探听情报得知有人看到一个アンマルチア族女性进出政府塔，进入政府塔必须要有入馆证。与三处头上有标记的 NPC 对话后去城市左下方民房找到这个叫菲尔玛的アンマルチア族女性。帕斯卡尔为他借了入馆证后，众人动手进入政府塔中。

TIPS

通往港口的小道上调查星星触发支线情节，之后去宿屋触发后续情节，最后到政府塔顶层卡茨房间调查桌子上的照片触发情节。

フェンデル政府塔

修拜特从马利克听到卡茨名字时的举动看出他与卡茨有着什么关系，马利克与卡茨其实是在フェンデル军队中的同期，两人曾参与过一场革命运动，但最终未能取得成功。马利克就是在当时舍弃了祖国投奔ウインドル的，卡茨则留了下来。他形容卡茨是一个为了理想能舍弃生命的男人，这让大家都做好了充足的心理准备。

政府塔内，从右下方的电梯前往 39F，走左侧楼梯道 40F，这里注意有些移动平台旁是有管子可以通行的。40F 调查管子上的机关关闭蒸汽前进。41F 三层只关闭左右两个机关即可通行。41F 塔内，要分别给兵士アップルグミ、女性兵士グレープグミ、女性上级兵士アップルグミ、上级兵士ピーチグミ才可继续前进。

到 42F 的卡茨房间中，卡茨不在里面，但众人也在资料中找到了大红莲石的所在位置。此时卡茨也出现了，众人告诉他大红莲石实验的危险性，但卡茨一意孤行，执着于要将实验进行到底，并将众人驱出政府塔，无奈众人只能靠自己的手去阻止实验了。从卡茨房间的资料上得知大红莲石在位于ザヴェート北面的フェンデル冰山遗迹中。



TIPS

41F 调查鸟巢找到探索物冰の巢。
42F 调查路上的垃圾堆找到探索物宝の山。
回ザヴェート去民家将入馆证还给菲尔玛触发情节。

フェンデル冰山遗迹

从ザヴェート背面出去，通过冰海への道来到冰山遗迹。遗迹中，推到冰块到下坡道上松开即可利用冲击力撞破冰柱来制造前进的道路。此外，冰块的冲刺距离越长，破坏力也就越大。

来到遗迹深处，在那里看到了大红莲石，可フェンデル军的研究员在大总统和卡茨的命令下已经启动了实验的机关，众人想上去阻止被卡茨拦住，交战无法避免。卡茨的实力不凡，攻击范围十分广，并且多数攻击的攻击状态下都附有刚体，无法给予硬直，作战因以防守反击为主，加之同伴的协助，顺利击败卡茨。（此战派马利克上场可触发特殊对话。）

大红莲石不出所料的开始暴走，紧急停止装置也无效，卡茨见状，意识到自己的错误，为弥补而奋不顾身的冲向



能量供给管道，强行切断了电源。大量的能源流出液让卡茨承受不住而负伤倒地。西莉亚虽第一时间上去给予治疗，但已回天乏术。卡茨临终前将フェンデル的未来托付给马利克，并希望帕斯卡尔能将提取大红莲石原素的研究完成。虽然卡茨有些急功近利，但开发大红莲石的项目却是值得肯定的，フェンデル的人民因为没有足够的辉石能源而饱受了饥寒的煎熬，一旦大红莲石得以开发使用，一定能彻底改变フェンデル的现状。

与同伴依次对话后，理查德出现了，他的目的自然是吸走大红莲石的潜在能量。阿斯贝尔和索菲虽全力阻止，但如今已根本不是理查德的对手。好不容易阻止了实验，最终却还是以悲剧收场。得知偷走红莲石能源的是ウィンドル国国王时，愤怒的总统自然就不会善罢甘休了，正当他准备抓捕众人时，珀尔索作为アンマルチア族长老的代理出现为大家解围。同时他还告诉众人，理查德的下一个目标是星の核，是三大辉石的根源。但长老对星の核的事了解也不深，只有将原本只允许长老才能进入的英知の藏的钥匙交给帕斯卡尔，那里应该有记载星の核的资料。

TIPS

调查大红莲石找到探索点大红莲石。

异世界

アンマルチアの里

前往长老之间进入英知の藏，根据那里的记录表明，曾经也有一人试图对星の核下手，其名就是在ウォールブリッジ地下遗迹，出现索菲幻象的装置上看到的拉姆达。但最终被名为プロトス1的生物阻止。索菲听到在资料中出现的一些词后感到要回忆起什么，但头很痛最终还是没有结果。根据记录表明，星の核在斗技场附近的孤岛上，现在的目的就是到ザヴェート港，乘船前往世界の中心の孤岛。

世界の中心の孤岛

到达孤岛后，理查德也随后出现了，他全身散发着黑色的能量向阿斯贝尔等人袭来。吸收了三大辉石能量的理查德实力非常强劲，还附带暴星属性，一旦力场打开（类似暴气，有很明显的音效），除了暴星属性的武器和招式外一律对他无效，所以推荐连招以具备暴星效果的招式起头。结合众人之力，终于将理查德的威势破灭，马利克建议给他最后一击，可阿斯贝尔却隐约听到其求饶声。索菲也因受到阿斯贝尔的感染，想要靠近理查德为他做点什么，却从理查德口中说出プロトス1这个词，索菲抵抗着过去的记忆涌入脑海中，一时大意让完全黑化的理查德有机可乘，将索菲打成重伤。随后，从理查德身体周围散发出的黑色能量形成类似蚕丝一般的物体，将整个孤独包围成一个球星的茧。

阿斯贝尔等人虽成功逃出了孤岛，但索菲经过无数次治疗仍不省人事，好不容易醒来说了几句话，却身体发光，眼前一片黑暗，再也无法看清同伴们的脸。帕斯卡尔提议先去宿屋从长计议。

ザヴェート

到宿屋选择睡觉。帕斯卡尔怀疑索菲不是普通的人类，理查德在孤岛叫索菲为プロトス1，如果真如他所说的那样的话，根据英知の藏力的资料记载，プロトス1是来自一个叫フォドラ的地方，也许在那能找到方法救治索菲。刚打算前往英知の藏查找更多内容时，珀尔索和长老出现，告知帕斯卡尔英知の藏已经没有她想要的更多的资料了，但世界上还存在着另一个藏，那里有着更多关于古代的资料。

通过理查德一事，大总统决定全力帮助阿斯贝尔一行人，并托修拜特带信给ストラタ统领，暂时休战，加强合作对付共同的敌人。也许这场灾难将给世界带来一个新的局势。



セイブル・イゾレ

来到研究施设地下后，在那里看到了类似ウォールブリッジ地下遗迹中的装置，启动后里面记载了フォドラ的资料。フォドラ的位置在星の海外面，要到达那里必须要有能穿过星の海的工具，古代的アンマルチア族人曾利用一个叫シャトル的工具穿越空の海。シャトル就藏在阿斯贝尔的故乡，ラント附近的海边の洞窟内。

海边の洞窟

在记录点调查右侧有缝隙的墙壁发现隐藏通道，在里面找到了可以前往フォドラ的飞空艇。在出发前需经历ラント救援和发射角度调整的过程。

ラント

剧情后分别前往领主邸门前、二楼阿斯贝尔的房间、一楼执务室、二楼阿斯贝尔房间。全部剧情完成后便可与领主邸外的龟人交谈直接前往ベラニック。

未开の雪道

经过フェンデル山岳トンネル从右侧出口出去来到未开の雪道，进入遗迹之前右走可找到探索物冰沈花。

雪に閉ざされた遗迹

进入中央房间启动电力，这里的小门只要将箭头装置指向门就可让电流从地面上通过与门接通，从而解锁。一处有两扇门平行的走廊，调查中央装置降下机关让电流通过并分散为两条。将两条电流都引向最深处的大门前同时接通就可解锁。记录点房间箭头虽多，但理论还是相同的。完成这里的剧情后乘坐遗迹入口处的龟车直接返回北ラント道的海边の洞窟向フォドラ出发。

TIPS

第一个场景右门内取得探索物故乡への想い。
电流分为两条时，左路线的一房间内找到探索物朽ちた机械の墓场。
记录点房间左下方宝箱中取得成长の魔导书。

海边の洞窟

虽然中途经历了一些琐事，但最终在珀尔索的帮助下，飞船成功起飞。穿过空の海来到异世界。

13号地区

走出飞船后，众人对眼前的荒凉景象而感到心寒，似乎经历过一场毁天灭地的战争般四周渺无人烟。而众人所乘飞船由于受到剧烈冲击的缘故，损坏严重无法使用。惟有边寻找索菲的治疗方法，边寻找飞船修复的可能性。

TIPS

右下方调查地面上七彩的石头找到探索点秘密基地。

テロスアステュ

在13号地区左侧通过传送装置到达异世界的城镇テロスアステュ，里面的构造确实象是给人居住的，不过设施损坏都很严重。

通过左右下角的电梯到B1F，在左侧居住区发现人影，跟着进入后在里面遇到了一个叫艾美洛特的女性，从她口中得知了不少有用的情报。原来索菲就是英知の藏里记载的プロトス1，是フオドラ所制造的战斗型人造人，能够修复她的设备只有コーネル研究施设才有。虽然被警告很危险，成功几率也很低，但众人都义无反顾的要前往那里。由于修理设备只有艾美洛特懂得操作，所以她与众人一起前往コーネル研究施设。

TIPS

调查1F正前方的设施找到探索物久远の刻

调查1F右侧房间中的大木桶找到探索物大きなオケ。

调查2F正前方房间中的设施找到探索物绿の希望。

B1F正前方房间中密码宝箱输入エフィネア取得热血の魔导书。

コーネル研究施设

13号地区北面通过传送装置到达研究设施内，这里的电梯要用在1F找到的电池将废电池换下才可启动电梯电源。来到研究室，从艾美洛特口中得知，科内尔博士曾在星の核中找到了拉姆达，并抚养他长大。不过拉姆达天生具备特殊的体制，能从体内分泌出魔物，最终将フオドラ破坏成现在这样。索菲就是制造出来专门对付拉姆达的兵器。

来到研究设施的B4F，找到了修理索菲的装置。医疗过程中众人看到了由索菲的精神所组成的幻象。其中就包括拉姆达的真正形态，它就是七年前在王都地下袭击阿斯贝尔等人的魔物。

为了能顺利攻破拉姆达所制造的茧状物体，众人还要前往バシス军事基地寻找飞空艇的改造部件。

TIPS

B1F电梯右侧房间内触发支线情节，取得驱动ユニット以及修拜特的称号。

B2F研究所调查地上的积木找到探索物古ぼけた积み木。

B3F右下方房间调查装置找到探索物タルロウX。

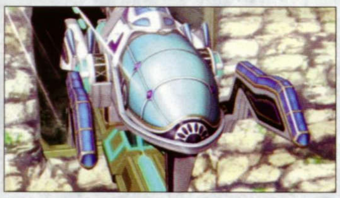
66号地区

13号地区右行到达66号地区，途中调查四叶草找到探索点叶わぬ愿い。军事基地前触发支线取得依赖品坏れたブローチ以及索菲称号目觉めの始まり。

バシス军事基地

基地内有四种石块，红色影响该层平台的台阶；蓝色影响上层平台的台阶，移动到正确位置后有很明显的提示；黄色是纯挡路用的；黑色则是无法移动的。前行途中只要保证蓝色石块能移动到正确的位置就能可前行的很顺利。

在基地深处取得改造道具后，返回テロスアステュ，回到自己的世界。



TIPS

第一处蓝石块场景，左边门出去找到探索物阶级章。

记录点左边房间内找到探索物アンマルチアの键，并获得隐藏要素相关的同名贵重品。

11号地区的テロスアステュ传送点旁记录点出发SKIT与马利克交战，获胜后马利克得到称号"やっぱり元教官"。

テロスアステュ

来到B1F的正前方房间内，整备好飞船后带着艾美洛特出发返回自己的世界。

星之核

ラムダ茧

迷宫前期没什么谜题，一路前行到达记录点后，有几个花苞的场景中，调查不同颜色的花苞可控制植物的成长和萎缩。利用这点将一些平台推到前进道路的缺口当中。第一处直接调查左上方的红色花苞。第二处先调查4点钟方向蓝花苞→6点钟方向红色花苞→12点钟方向红色花苞→1点钟方向红色花苞→1点钟方向蓝色花苞→6点钟方向红色花苞→6点钟方向蓝色花苞→9点钟方向红色花苞→9点钟方向蓝色花苞。返回上层，回到有记录点而不能前进的房间。

来到地底深处，在那里见到了已经完全进化的理查德，其实力也得到了飞越，并且身体附带暴星力场，推荐全员装备在バッス军事基地剧情取得的具有暴星击破效果的称号。

战胜理查德后，寄生在其体内的拉姆达被强制推了出来，正当索菲想上去终结拉姆达时，被艾美洛特出手阻止。因为索菲在生产时就输入了与拉姆达共存亡的程序，所以只要拉姆达被消灭，索菲也会死亡。但艾美洛特最主要的目的可不是保护索菲，在沿途看到拉姆达所制造的生命体后，艾美洛特对得到全面进化的拉姆达的力量产生了邪心，希望借助这股力量来复苏フオドラ的生机，并主动让拉姆达寄生到自己体内。

战胜她后，由于拉姆达力量的缘故，艾美洛特竟然毫发无伤。可是出乎她意料的是拉姆达竟然与她出现了拒绝反应，随着一场爆炸，艾美洛特化为了灰烬，而拉姆达则再度选择了理查德作为肉体，理查德也自愿接受了拉姆达的力量，并打碎地面，前往地底寻求星の核。受到冲击的大茧开始崩溃，众人只能一时脱出。

在飞船上，阿斯贝尔等人都因为听到索菲与拉姆达共存亡的消息后而苦恼不已，但索菲现在却一心想要牺牲自己来消灭拉姆达，同伴们当然是持反对态度。



ラント

通过飞空艇来到ラント的领主邸，西莉亚和阿斯贝尔为索菲做足了心理工作后，索菲也有了生存下去的决心。而众人接下去的目的就是去星の核做最终决战，为了不让索菲牺牲，必须靠自己的双手打倒拉姆达，同时，参考了之前在ラムダ茧与理查德一战，在消灭拉姆达之前把它从理查德体内拽出来是最好的方法。索菲要求大伙在出发前一起去一次ラントの里山的花圃，因为星の核下，普通人很可能受到ラダム的精神影响而崩溃，将花坛中的元素分享给众人后就可避免。回到ラント后与同伴依次对话后回阿斯贝尔房间睡觉。明日就是最终的决战。

TIPS

剧情结束后与广场上的フーエリ对话取得帕斯卡尔的装备。

ガルティアシャフト（星の核）

一路来到记录点区域，按照红黄蓝或蓝黄红的顺序点亮平台才能前进，否则遇敌强制返回该场景起点。

下一个记录点楼下，以红色为起点，按左上上、左上上、左下下、下下左、上上左上的顺序走到底就可来到中层。

中层的构造是球形装置移动挡路的球体，结晶台座要放上对应颜色的结晶才可开启机关。

左侧将绿色球体移动到2点钟方向，去左侧传送点，台座上取得绿结晶，回到上层将绿球体移动回10点钟方向，右侧传送点下去将绿结晶放上台座，换下橙结晶开通绿色通道。

顺着道路一路向上传送找到橙台座，换上橙结晶取下粉结晶。

中层初始场景移开绿球，左侧传送





点下去找到粉台座，装上粉结晶。一旁传送点上去可用路上拿到的アリトモス・コア与小BOSS战斗。

返回中层初始场景将绿球移回10点钟方向，去之前找到橙台座的地方将橙球移开，下楼右行可用アリトモス・コア打小BOSS。橙台座所在的楼上左行传送至下一阶段。

中层第二阶段，1点钟方向取下紫结晶；4点钟方向取得アリトモス・コア；5点钟方向蓝换紫；7点钟方向换上红换蓝；8点钟方向移动黄球；10点钟方向找到探索物忘れられた存在；11点钟方向白换红；6点钟方向黑换白；8点钟方向移开黄球；1点钟方向换上黑；9点钟方向BOSS战；12点钟方向通往下层

下层一路前进到核心部分。由于整个设施受到了拉姆达的精神影响，所以一路下来众人看到了不少关于拉姆达过去的片段。其中包括他被科内尔博士找到，并像自己亲身儿子一样细心教育。但由于身体机构特殊的缘故，使得政府屡次将它带去做研究，一怒之下便投放了魔物，但对当时仍是小孩的拉姆达来说也是情有可原的，但政府却因此而视他为危险份子，而从博士那抢走他做丢弃处理。好不容易逃过一劫，但政府却死盯着他不放，博士为了保护他死在乱枪之下。临死前使出最后一口气也要让他离开フオドラ前往エフィネア，并告诉他要活下去。可是在エフィネア，他同样被视为魔物，被群众所唾弃，而フオドラ也派出了名为プロトス1的人造战斗型生物追杀他，要将他赶尽杀绝。穷途末路的拉姆达渐渐开始走向歧路。

来到下层最底部，在那里找到了理查德，一番口舌之后与其交战。

胜利后，阿斯贝尔使出浑身解数将理查德从拉姆达的控制下拽出，随后与已经吸收了巨大能量的拉姆达实体战斗。

注：其实作为最终BOSS，就算是HARD难度，本战也非常简单，BOSS只有秘奥义能对我方造成威胁，虽然范围很大，很容易就能把我方全灭，但只要把它逼进角落即可。BOSS其他的攻击几乎没有任何威胁，65级左右即可轻松战胜。

众人以为一切都已经结束了。但拉姆达并不会消失，即使现在无法再对世界造成威胁，但经过一番修养后他又会复活扰乱世界。索菲想上去完成自己的使命，让自己与拉姆达一起永远的消失，被阿斯贝尔拦住。既然无法彻底消灭拉姆达，又不能眼睁睁看着索菲做出牺牲。阿斯贝尔决定让自己作为拉姆达的肉体，他觉得自己有能力改变拉姆达对人类的看法，只要能给予他时间，毕竟拉姆达在这个世界最初同时也是最终的目的仅仅是为了活下去而已。经过大战后已经几个月了，女子带着一个与阿斯贝尔神似的小孩在那片充满着回忆的七色花田中嬉戏，曾经的友情之树上刻下了一个新的名字……拉姆达……

经典时刻

“《传说》系列”的结局一向是耐人寻味的，本作的结局给我的感觉还是比较仓促的，或者说有些“雷人”吧……不过“守护”这个主题倒是很好地表现出来了。还有就是游戏中对于“杀”这个字是描写地不够深刻，不及《深渊传说》。



分支要素 OTHERS

水着の盗难

搜索坐标X：-367.196 Y：-159.583找到スパリゾート。
调查大厅右侧装饰物取得发见物サンオイルスター。
与左侧女营业员对话触发剧情，シエリア取得称号“セクシークイーン。”
离开时触发剧情，接下去可以分别在以下6个位置找到水着装

オル・レイユ	调查道具屋右边的坛子取得アスベル称号“ベストカーパニスト”。
砂に埋もれた遺迹	首个场景中与一个不移动的魔物交战取得パスカル称号“水中ダイバー”。
セイブル・イゾレ	调查道具屋柜台右侧花100000ガルド购入シエリア称号“水边の天使”。
ユ・リベルテ	入口处与男子对话取得マリク称号“ライフセイバー”。
ストラタ砂漠遺迹	与下层最左侧的敌人战斗后获得的ソフィ称号“ねこ少女”。
ロックガガン体内	小屋四点钟方向与西瓜状敌人战斗后获得ヒューバート称号“ダブルメガネー”。

斗技场黑衣の番人

斗技岛ノーマルクラス30层攻破后追加マスターズクラス，30层要一次性打完，且每五层换一次队员，每名队员都得上场一次。战斗中不能使用道具。到达30层后与《重生传说》男主角ヴェイグ一对一的决斗。获胜后取得强者の证。

完成依赖后再去挑战マスターズクラス，30层将遇到与ヴェイグ、コハク、リアラ发生的团体战斗。交战中依旧是不能使用道具，所以要在保证队伍有足够生存能力的前提下再去挑战。

胜利后取得霸者の证，アスベル取得称号“最强战士”。



ヒューマノイドの最期

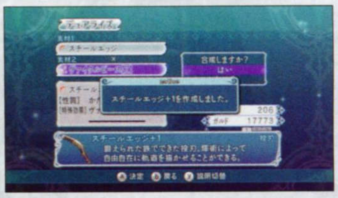
在テロスアステュ1F广场上与机器人对话，随后前往2F的记录区内触发剧情取得贵重品メモリーコア。

前往コーネル研究施设地下2F，研究室附近的房间内触发剧情，要收集到以下道具，都需要合成来取得

羽ばたける结晶×2	きれいな羽根+千切られたページ
生い茂る结晶×2	无名の实+千切られたページ
形无き结晶×2	レアメタル+危ない液体
固结する结晶×2	デンジャラス液体+粘土
造られし结晶×2	レアメタル+齿车
润いし结晶×2	コモンメタル+免罪の水

其中的多数材料都可在以往的发见物上采取，翻查一下ディスカバリー的资料很容易找到。危ない液体由不定形雷敌人掉落，齿车由机械类敌人掉落，デンジャラス液体则由妖魔类敌人掉落。

难道所需的所有素材后回到コーネル研究施设触发剧情。パスカル取得称号“マッドアンマルチア”。



隐藏迷宫ゾ-オンケイジ

通关后读取通关存档前往ラント领主邸发生剧情。之后地图上追加隐藏迷宫ゾ-オンケイジ。

隐藏迷宫共十个区域，每区域两层，进入前都要在路口的装置上摆上对应价值的物品（与商店出售价格一致）。推荐的方法是选一些价值较高的武器，反复合成修炼武器等级。第10区域则要完成大辉石の守护者的支线后才可进入。

迷宫中画面左侧会显示目前迷宫中敌人的强化等级，随着时间的增加，数值也会增加。这直接影响了敌人的能力，通过调查迷宫内的敌弱体化装置可降25%，与敌人触发战斗可降8%。各层BOSS战前推荐将强化等级降低一些。

第10区域攻破后取得荣光の魔导书。

完成ゾ-オンケイジ后再去打最终BOSS，其实力会得到很大的强化。



其实关于游戏的全部隐藏要素与全部的依赖任务早已写好，无奈本次页数有限，所以只能挑重要的部分先上，下期我会在游戏进行时中为各位补全，在这里只能先说声“抱歉”了……



仅仅是加入了一个NEXT DASH系统，游戏的耐玩度就得以成倍的提高。可能许多老玩家的感受也同我一样，尽管早已对系列的成熟系统非常了解，但突然出现的大量新连技却让人产生了忙不过来的感觉。就好比突然从高中生变成了小学生，所有的一切都要重新学习、重新适应。当然，这也是好事，最起码新游戏变得更加具有挑战性了。



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS ネクストプラス

文 炎骑士 美编 忽悠悠

机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	NBGI		动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムvs.ガンダム NEXT PLUS		日版
	2009年12月3日	1～4人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作方式详解

普通操作

○	锁定/切换目标
△	普通格斗（可以按住蓄力）
□	主射击（可以按住蓄力）
×	喷射冲刺
L	特殊格斗
R	副射击
Start	暂停/系统菜单
Select	僚机指令/通信



特殊操作

【注】同以往作品一样，“2次×”的指令在通常状态下为喷射冲刺。但在本作中，这项指令还有一个特殊的作用，即作为强制取消技，可以取消绝大多数的行动，可调整个游戏的核心内容。

□+×	特殊射击
↓↑（快速输入）	持有盾牌的机体可实现盾防御
2次×	冲刺取消技（NEXT DASH）
↑+△（冲刺中）	冲刺格斗
↑+△	前向格斗
←/→+△	侧向格斗
↓+△	后向格斗（部分机体为特殊防御）
R+×/R+L/△+□+×	召唤援护攻击
×（按住）+方向键	变形（特定机体）

主要模式介绍

街机模式 アーケード



街机模式是游戏的基本模式，同以往作品一样分为单人游戏和联机游戏（1人プレイ/通信プレイ）。在初始阶段，该模式中已经存在A～H共八条路线。待达成特定的条件之后，还可以解锁隐藏的路线及强力机体。另外，在进入每条路线后，随着任务的推进，玩家还会面临两到三个分支的选择，其间还会有两场固定的BOSS战。

●街机模式隐藏内容解锁条件（限定单人模式）

隐藏路线	解锁条件
I路线	完成任意初始路线
J路线	完成I路线
K路线	完成J路线
L路线	解锁全部隐藏机体，且完成A～K全部路线

隐藏机体	解锁条件
ジオング	完成 I 路线
プロヴィデンスガンダム	完成J路线
ダブルオーライザー	解锁以上两台机体后，完成街机模式任意路线
リボーンズガンダム	解锁以上三台机体后，完成街机模式任意路线
ジ・O	解锁以上四台机体后，完成街机模式任意路线
クシャトリヤ	解锁以上五台机体后，完成街机模式任意路线

自由模式 フリーバトル

这个模式较街机模式的玩法更为简易，且同样有单人游戏和联机游戏两种选择。自由模式中不存在复杂的路线选择，玩家可以自定义游戏中的登场机体、战场、背景音乐甚至伤害数值等。

NEXT–PLUS 模式



从名字上即可以看出这个模式属于本作中的一个特色所在。这个模式的主要玩法与街机模式有一些相似，但在路线的解锁方式以及关卡的设置上有着明显的不同。此模式下的关卡多以任务为主，其中小任务非常丰富，个别关卡还特别考验玩家的操作技巧。NEXT–PLUS 模式中按照难度分为五个等级，随着玩家的关卡完成度逐渐解锁其中的关卡路线。

收集要素列表

全徽章收集一览

徽章名	获得条件
アーケードクリア	完成街机模式任意路线
アーケードマスター	完成街机模式全部路线
ワンマンアーミー	确保令自机将关卡内所有敌机击破，累计100次
无伤の胜者	在确保自机不被击破的前提下完成街机模式任意路线
格斗マニア	只用格斗攻击完成任意关卡
射击マニア	只用射击攻击完成任意关卡
ノンキャンセラー	在不使用冲刺取消技的前提下完成任意关卡
迷惑千万	僚机被累计击破10次
ファーストアタッカー	达成100次先制攻击
オールステージイン	解锁并完成所有战场地图
MSマスター	使用过全部MS
コレクター魂	Gallery收集率100%达成
出击の证	在自由模式中进行一次联机游戏
战友の绊	在街机模式中进行一次联机游戏
击坠王	在联机游戏中累计击破至少100架敌机
エースの证明	在自由模式的联机游戏中获得100次胜利
败者の荣光	在自由模式的联机游戏中获得50次失败
データバンク	累计收集30个驾驶员的数据
不屈の魂	在累计超过10次接关的前提下完成街机模式的任意路线
胜者なき战争	在自由模式的联机游戏中打出平局
MS殿堂入り	选用同一台MS获得100次胜利
爱すべき机体	选用同一台MS获得50次失败
初级トライアルクリア	完成NEXT–PLUS模式的所有初级路线
中级トライアルクリア	完成NEXT–PLUS模式的所有中级路线
上级トライアルクリア	完成NEXT–PLUS模式的所有上级路线
NEXTトライアルクリア	完成NEXT–PLUS模式的所有NEXT路线
トライアルマスター	NEXT–PLUS模式的全部关卡达成SS级评价
チームレジスター	在NEXT–PLUS模式中登录10个小队
スキルマスター	令任意MS习得全部技能
MSトレーナー	令任意MS升至满级
MSコレクター	在NEXT–PLUS模式中获得所有MS
トライアルファイター	在NEXT–PLUS模式中进行一次联机对战
パートナーシップ	在NEXT–PLUS模式中进行一次联机合作
胜者の余裕	在NEXT–PLUS模式中获得100次胜利
败北を抱きしめて	在NEXT–PLUS模式中获得20次失败
ミリオネア	获得的GP达到最大值

全技能一览

名称	习得机体	属性	技能效果
全性能强化LV.1	ガンダム ガンダムMK–II（白） ダブルオーライザー	自机	全部性能小幅度提升
全性能强化LV.1β	ストライクガンダム	同属作品中的机体	
全性能强化LV.2	ガンダムMK–II（黑）	自机	全部性能中等幅度提升
全性能强化LV.2β	Zガンダム	同属作品中的机体	
全性能强化LV.2β	百式 ガンダムF91 フリーダムガンダム	同属作品中的机体	全部性能中等幅度提升
プルプルー!	キュベレイMk–II（黑）	NT专用机	
ああハマーン様!	ハンマ・ハンマ	女性角色专用机	
ジーク・ジオン!	サザビー	吉翁军MS	
デスティニーガンダムプラン	デスティニーガンダム	系列主角机	
俺がガンダムだ!	ガンダムエクシア	高达型机体	
全性能强化LV.3β	キュベレイMk–II（赤） サザビー ダブルオーライザー	同属作品中的机体	全部性能大幅度提升
仆らが战わないと…!	ガンダム	系列主角机	
一齐にかかれ!	アッガイ	低COST值机体	
私を导いてくれ…!	ジオング	非高达型机体	
やめてよね	ストライクガンダム	可换装的机体	
不可能を可能に!	アカツキ		
アンタって人は!!	デスティニーガンダム	系列对手机	
アーマー强化LV.1	ガンダムMK–II（白） ガンダムMK–II（黑）	自机	耐久力提升50点
アーマー强化LV.1α	クシャトリヤ ZZガンダム ガンダムエクシア	己方全员	
アーマー强化LV.2	ガンタンク	自己	耐久力提升100点
アーマー强化LV.2α	ユニコーンガンダム アレックス ビギナ・ギナ	己方全员	
アーマー强化LV.2β	ガンダムMK–II（黑）	同属作品中的机体	
アーマー强化LV.3α	ガンダムMK–II（黑） ジ・O	己方全员	耐久力提升200点
アーマー强化LV.3β	ガンキャノン ガンダムMK–II（白） ハンマ・ハンマ ∀ガンダム	同属作品中的机体	
亲父が热中するわけだ	ガンダム	高达型机体	
造られし命	プロヴィデンスガンダム	协调者专用机	
アーマー强化LV.4	ガンダムエピオン	自机	耐久力提升300点
アーマー强化LV.4α	リボーンズガンダム	己方全员	
アーマー强化LV.4β	アレックス ZZガンダム ガンダムヘビーアームズ改	同属作品中的机体	
顽丈に出来てんです	ガンタンク	低COST值机体	
さすが ∀のお兄さん	ターンX	系列对手机	
希望の光	クシャトリヤ	女性角色专用机	
チョバムアーマー	アレックス	己方全员	受到攻击不会出现硬直
バーサーカーシステム	ノーベルガンダム	高达型机体	
俺が正义だ!	ガンダムナタク	近战特化型	
特攻娘ぇ!?	カプル	女性角色专用机	
パワー强化LV.1	デスティニーガンダム	自己	攻击力小幅度提升
パワー强化LV.1α	デュエルガンダムAS ガンダムナタク	己方全员	
パワー强化LV.2	ガンダム Zガンダム ZZガンダム	自机	攻击力中等幅度提升
パワー强化LV.2α	インパルスガンダム ガンダムナタク	己方全员	
パワー强化LV.2β	ジ・O ガンダムエピオン	同属作品中的机体	
パワー强化LV.3	ウイングガンダムゼロ	自机	攻击力大幅度提升
パワー强化LV.3β	イージスガンダム	同属作品中的机体	

パワー强化LV.3β	ビギナ・ギナ	同属作品中的机体	攻击力大幅度提升
	デュエルガンダムAS		
アクシズの指导者	キュベレイ	吉翁军MS	
ガンダムを见た者を…	ガンダムヘビーアームズ改	高达型机体	
假面碎けるまでの缘	トールギス	面具男专用机	
パワー强化LV.4β	ゴッドガンダム	同属作品中的机体	攻击力超大幅度提升
	デスティニーガンダム		
	ガンダムナタク		
噂ほどではないわ!	ドム	非高达型机体	
不愉快なヤツめ!	キュベレイMk–II（赤）	射击特化型	
君と言う人间が好きだ	ジ・O	系列对手机	
ガンダムの力はっ…!	ニューガンダム	高达型机体	
肃清しようというのだ	サザビー	系列对手机	
假面を外せない贵方は	ビギナ・ギナ	面具男专用机	
人を信じる心があれば	シュピーゲル	中等COST值机体	
お前を杀す	ウイングガンダムゼロ	高达型机体	
集中炮火	ガンダムヘビーアームズ改	射击特化型	
否、断じて否!	ガンダムエピオン	近战特化型	
私の爱马は凶暴です	ガンダムヴァサーゴ	系列对手机	
ナチュラルなんぞに!	デュエルガンダムAS	协调者专用机	
俺たちがガンダムだ!!	ガンダムエクシア	高达型机体	
万死に值する!	ガンダムヴァーチェ	变革者专用机	
未来を开く力	ダブルオーライザー	高达型机体	
倍返しだぁー!!	ガンダムEz8	地球联邦军MS	
逆境の底力	ゴッドガンダム	自机	濒死状态时防御力大幅度提升
逆境の底力β	ニューガンダム	同属作品中的机体	
	ガンダムX		
ひ、退かねぇぞ!!	ガンキャノン	地球联邦军MS	
假面の意味	シャア专用ザク	面具男专用机	
死なばもろともだ!	ガンダムMk–II（黑）	NT专用机	
まだ终わらんよ!	百式	己方全员	
パワーがダンチだ!	ZZガンダム	NT专用机	
ばかにするな~!	カプル	低COST值机体	
アンタは俺が!	インパルスガンダム	系列主角机	
攻击特化	デュエルガンダムAS	自己	攻击力激增防御力减半
	ガンダムヴァサーゴ		
	カプル		
流派东方不败	シャイニングガンダム	高达型机体	
俺が、お前を讨つ!	イージスガンダム	协调者专用机	
防御特化	アレックス	自己	防御力激增攻击力减半
	ガンダムヴァサーゴ		
	∀ガンダム		
防御特化α	クシャトリヤ	己方全员	
防御特化β	ガンタンク	同属作品中的机体	
スピード强化LV.1	ウイングガンダムゼロ	自机	机动力小幅度提升
スピード强化LV.1α	ビギナ・ギナ	己方全员	–
スピード强化LV.2	ガンダム	自机	机动力中等幅度提升
	シャア专用ザク		
	ドム		
	サザビー		
	イージスガンダム		
	デスティニーガンダム		
スピード强化LV.2α	フリーダムガンダム	己方全员	
スピード强化LV.2β	プロヴィデンスガンダム	同属作品中的机体	
	ストライクフリーダムガンダム		
	インパルスガンダム		
仆に任せりゃいい!	ガンダムF91	可换装的机体	
スピード强化LV.3β	ドム	同属作品中的机体	机动力大幅度提升
	ウイングガンダムゼロカスタム		
	黄昏の彗星	百式	中等COST值机体
ブースト强化LV.1	Zガンダム	自机	喷射能力小幅度提升
	ウイングガンダムゼロカスタム		
	ガンダムMk–II（黑）		
ブースト强化LV.1α	ドム	己方全员	
	フリーダムガンダム		
	ガンダムF91		
ブースト强化LV.2	イージスガンダム	自机	喷射能力中等幅度提升
	ウイングガンダムゼロ		
ブースト强化LV.2α	インパルスガンダム	己方全员	
ブースト强化LV.3	Zガンダム	自机	喷射能力大幅度提升
	キュベレイMk–II（黑）		
	ウイングガンダムゼロカスタム		
	ストライクガンダム		
	ストライクフリーダムガンダム		
ブースト强化LV.3α	ドム	己方全员	
ブースト强化LV.3β	ガンダム	同属作品中的机体	
	ジオング		
	ウイングガンダムゼロ		

ブースト强化LV.3β	トールギス	同属作品中的机体	喷射能力大幅度提升
	ガンダムエクシア		
飞べてしまう・・・	ビギナ・ギナ	NT专用机	
赤い彗星	シャア专用ザク	吉翁军MS	喷射能力提升3倍
刻の泪	Zガンダム	NT专用机	
俗物が!	キュベレイ		
迂阔だ、もっと动け!	ガンダムF91	中等COST值机体	
スーパーバーニア	トールギス	自机	
决斗者の翼	ガンダムエピオン	近战特化型	
解放の翼	ウイングガンダムゼロカスタム	己方全员	
自由の翼	フリーダムガンダム	高达型机体	
假面下の野心	プロヴィデンスガンダム	面具男专用机	
そんな世界は傲慢だよ	ストライクフリーダムガンダム	高COST值机体	
新たなる救世主	リボーンズガンダム	变革者专用机	
对ビームコーティング	百式	自己	受到光束射击系的伤害值降为通常的1/3
ファンネルバリア	ニューガンダム	己方全员	–
联邦の特殊装甲	アレックス	地球联邦军MS	受到实弹射击系的伤害值降为通常的1/3
フェイズシフト	ストライクガンダム	高达型机体	
	イージスガンダム		
双眼の巨人	クシャトリヤ	己方全员	
射程扩张	ガンタンク	自机	有效射程扩大2倍
	キュベレイMk–II（黑）		
	ガンダムヘビーアームズ改		
	ウイングガンダムゼロカスタム		
私にも敌が见える	ジオング	吉翁军MS	
外すなよ…!	陆战型ガンダム	低COST值机体	
射程扩张α	ガンタンク　己方全员		
	キュベレイMk–II（赤）		
クイックリロード	ガンキャノン	自机	装填速度提升
	ガンダムヘビーアームズ改		
クイックリロードα	ガンダムMk–II（白）	己方全员	
	ガンキャノン		
	キュベレイMk–II（赤）		
クイックリロードβ	リボーンズガンダム	同属作品中的机体	
	ガンダムEz8		
	クシャトリヤ		
ウェポンコンテナ	ガンダム试作3号机	地球联邦军MS	
DG细胞	マスターガンダム	系列对手机	耐久力缓慢恢复
ナノスキン	∀ガンダム	高达型机体	
革新の余波	ダブルオーライザー	己方全员	
私の命を吸って	ガンダムMk–II（白）	系列主角机	耐久力大幅度恢复
プルプルプルプルー!	キュベレイMk–II（黑）	己方全员	
この花の香に誓って	ハンマ・ハンマ	女性角色专用机	
自己再生	マスターガンダム	己方全员	
ユニバース!!	∀ガンダム	己方全员	
黑历史の遗产	ターンX	高COST值机体	
可能性の兽	ユニコーンガンダム	NT专用机	
指挥の心得	ジオング	己方CPU机体	CPU的判断力中等幅度提升
	ガンダムEz8		
	ストライクフリーダムガンダム		
	リボーンズガンダム		
指挥の基本	百式	己方CPU机体	
指挥の真髓	シャア专用ザク		CPU的判断力大幅度提升
	キュベレイ		
	ニューガンダム		
GPアップ	ガンキャノン		GP获得量小幅度提升
	ZZガンダム		
	デュエルガンダムAS		
GPアップ+	アッガイ		GP获得量大幅度提升
	ZZガンダム		
	ハンマ・ハンマ		
	サザビー		
	ストライクガンダム		
	ガンダムDX		
EXPアップ	アッガイ		EXP获得量小幅度提升
	キュベレイMk–II（黑）		
	ユニコーンガンダム		
EXPアップ+	アッガイ		EXP获得量大幅度提升
	キュベレイMk–II（赤）		
	ザク改		
	インパルスガンダム		
	ターンX		
	カプル		
	ガンダムDX		
战力补充LV.1	シャア专用ザク		战力计量槽上限提升1000点
	ジオング		
	キュベレイ		
	ニューガンダム		

战力补充LV.1	ガンダムF91	己方CPU机体	战力计量槽上限提升1000点
	フリーダムガンダム		
	プロヴィデンスガンダム		
	ダブルオーライザー		
	ユニコーンガンダム		
战力补充LV.2	ジ・O		战力计量槽上限提升2000点
	ガンダムエピオン		
	トールギス		
	ストライクフリーダムガンダム		
	ガンダムEz8		
战力补充LV.3	アッガイ		战力计量槽上限提升3000点
战力补充LV.3	キュベレイ	己方CPU机体	战力计量槽上限提升3000点
	ハンマ・ハンマ		
スキル消去	シャア专用ザク		其他玩家当前技能无效化
	ジ・O		
	ガンダムエクシア		
战术的撤退	ザク改		作战失败不后会减少重新挑战的限制次数
	プロヴィデンスガンダム		
	リボーンズガンダム		

机体连技介绍

由于篇幅的关系，本次只能列出作为新登场机体的《00》系两台强力机体的数据。另外，对于早已习惯了本系列的老玩家来说，由于基本的操作方式并没有什么明显的变化，所以本篇中的介绍将不再针对单个机体的各种招式和武器进行讲解，而是直接列出实用的连续技，以供大家学习和参考。

ダブルオーライザー



本机拥有较高的移动力，且具备原作中两种形态的换装，具体的换装是通过特殊射击的组合键来实现的。另外，在不同的换装形态下，该机的武装和招式也会发生明显的变化；机体的特殊格斗为原作中的Transam系统启动，随后可以按键连击，需要特别注意。

GN剑II形态



主射击→冲刺取消→主射击
主射击→冲刺取消→主射击→冲刺取消→主射击
普通格斗→蓄力射击
普通格斗→冲刺取消→蓄力射击
普通格斗→后向格斗→冲刺取消→普通格斗→蓄力射击
普通格斗→冲刺取消→后向格斗→冲刺取消→换装→普通格斗→冲刺取消→后向格斗→冲刺取消→换装→冲刺取消→普通格斗→后向格斗
普通格斗→冲刺取消→后向格斗→冲刺取消→冲刺格斗
普通格斗→冲刺取消→后向格斗→普通格斗×3→副射击
后向格斗→冲刺取消→普通格斗×2→冲刺取消→冲刺格斗
后向格斗→冲刺取消→普通格斗×3→冲刺取消→冲刺格斗
后向格斗→冲刺取消→换装→冲刺取消→普通格斗→冲刺取消→后向格斗→冲刺取消→普通格斗×3→冲刺取消→副射击
后向格斗→冲刺取消→特殊格斗×5
后向格斗→冲刺取消→换装→冲刺取消→特殊前格斗
后向格斗→冲刺取消→换装→冲刺取消→特殊前格斗→冲刺取消→特殊前格斗



GN剑III形态



普通格斗×2→冲刺取消→冲刺格斗
普通格斗×3→冲刺取消→冲刺格斗
普通格斗×2→冲刺取消→特殊格斗×3
普通格斗×3→冲刺取消→特殊格斗×2
侧向格斗→冲刺取消→普通格斗×3
侧向格斗→冲刺取消→冲刺格斗
侧向格斗→普通格斗→冲刺取消→召唤援护
冲刺格斗→冲刺取消→冲刺格斗
冲刺格斗→换装→普通格斗
冲刺格斗→换装→普通格斗→冲刺取消→主射击（蓄力射击）
特殊格斗→普通格斗→冲刺取消→冲刺格斗

リボーンズガンダム

该机同样存在两种形态，且可以启动Transam模式。不过在启动这个模式之后，具体的操作方式与ダブルオーライザー却有着明显的不同。





主射击→冲刺取消→主射击→冲刺取消→主射击
主射击→冲刺取消→主射击→冲刺取消→冲刺格斗
主射击→冲刺取消→侧向格斗→普通格斗×2
主射击→冲刺取消→侧向格斗→普通格斗→主射击
主射击→冲刺取消→普通格斗→冲刺取消→主射击
召唤援护→冲刺取消→主射击
普通格斗→前向格斗→后向格斗→冲刺取消→冲刺格斗
普通格斗→前向格斗→普通格斗→冲刺取消→冲刺格斗→普通格斗→冲刺取消→冲刺格斗
普通格斗→前向格斗→后向格斗→前向格斗→冲刺取消→冲刺格斗
冲刺格斗→冲刺取消→冲刺格斗→冲刺取消 →冲刺格斗
冲刺格斗→冲刺取消→冲刺格斗→冲刺取消→后向格斗

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 白夜（levelup.cn）、纱迦、九兵卫
美编 忽悠悠、木仙



苦等了三年多的时间，当《FF XIII》真正摆在面前那一刻，心情难以言表。连续不分日夜奋战数天写这个游戏的攻略，可以说是辛苦和幸福交加（当然还是后者多一些）。"《FF》系列"的作品都有一种独特的魅力——华丽、深邃，给人一种置身于宏伟到摸不着边际的空想世界的感觉，无论是剑与魔法、还是未来科技……《FF XIII》更是凭借次世代高水准的画面和音乐将这个梦幻般的世界呈现得淋漓尽致，令人不自觉深陷其中。关于游戏的具体内容，笔者这里不想做多余的评论，只有置身其中才可以享受幻想的独特感觉，生硬的文字，此时已全然无力。与命运抗争，就是现在！

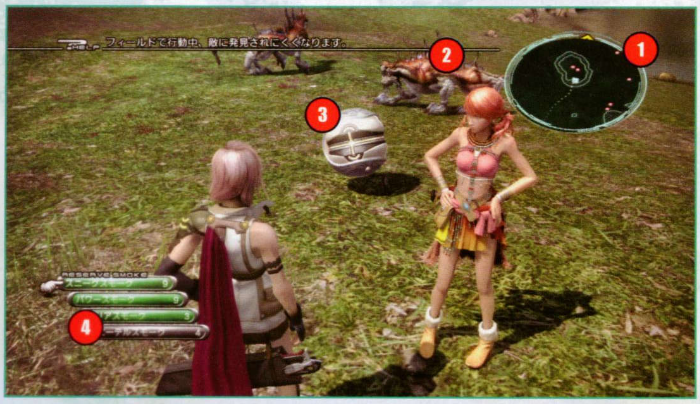
FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

一周目通关时间：50小时左右

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 ファイナルファンタジーXIII		日版
2009年12月17日	1人	售价8800日元
		对应玩家年龄：12岁及以上

系统解析 The System of FF XIII

平常画面解说



①迷你地图：箭头是玩家，边缘的黄色箭头表示目标地点方向，叹号表示目标地点，红点是敌人。
②敌人，详情见"标志遇敌方式"的解说。
③宝箱，在敌人警戒和发现状态下无法拿取。
④烟雾弹菜单。

标志遇敌方式

游戏采用的是地图上可见敌人的"标志遇敌方式"，当玩家靠近敌人时，右上角的迷你地图会变成橙色并伴随有音效。此时敌人进入警戒状态，如果敌人发现我方，则头上会出现叹号，此时敌人会主动与我方接触，接触后发生战斗。而玩家如果在敌人没有发现的情况下（没有叹号出现）从背后接触敌人发生战斗，就会有"奇袭"效果，即战斗开始时强制由队伍 leader 将全部敌人打致崩溃边缘且我方 ATB 计量槽是积攒满的状态。整个游戏过程中玩家要多利用建筑物掩体以及观察敌人移动规律尽可能达成"奇袭"。

烟雾弹（リザーブスモーク）

流程第 2 章开放的功能，相当于地图功能道具，在移动中按 L1 即可调出烟雾弹，选择后使用，可对让我方在一些有利状态下进入战斗。

パワースモーク	战斗开始前附加我方全体ブレイブ・フェイス・ヘイスト效果
バリアスモーク	战斗开始前附加我方全体プロテス・シェル・ベール・ガッツ效果
スニークスモーク	移动中不会被敌人发现，造成"奇袭"专用
エーテルスモーク	恢复 TP 到最大值

菜单解说



①最佳配置（见详解）
②状态：显示角色当前的装备、物理魔法攻击力等信息。
③水晶石（见详解）
④技能：可以按职业分类查询当前角色学习过的所有技能以及召唤兽的技能。
⑤装备：装备只有武器和饰品两类，有某些搭配会有附加效果出现。
⑥道具
⑦区域地图
⑧摘要：各种剧情、TIPS、敌人资料全都可以在这里查看，会随着游戏进程而不断收录新资料。
⑨设定

职务

“职务（ロ　ル）”实际上就是本作中的职业系统，比如“治疗手”其实就类似于系列中传统的“白魔导士”，不过区别在于本作中的治疗手并不会有任何攻击的技能，只是专心进行回复行动，而“攻击手”则只会不断攻击而不会回复等等。所以“职务”实际上就是在“专业”上再度强化和调整的职业系统。游戏中总共存在的职务有以下 6 种：

职务	解说
攻击手（アタッカー/ATK）	强化攻击的职务，会运用各种物理攻击技能以及少数无属性魔法，主要伤害输出职务
防御手（ディフェンダー/DEF）	强化防御的职务，会陆续学习到各种减轻伤害的技能
追击手（ブラスター/BLA）	追随攻击手对敌人进行追加打击强化的职务，重点在于提升连锁数以及造成敌人崩溃，会使用丰富多彩的魔法攻击
治疗手（ヒーラー/HLR）	专精于回复和治疗异常状态的职务，无法采取攻击行动
强化手（エンハンサー/ENH）	在战斗中使用各种支援技能强化我方战斗能力的职务
弱化手（ジャマー/JAM）	在战斗中给敌方附加各种不利状态的职务



通过职务成长来获得更高级的能力

举例追击手的火魔法成长效果，从攻击对象为单体的初级火焰魔法（ファイア）到攻击对象为复数敌人的高级火焰魔法（ファイガ），这就需要在追击手的水晶石上取得相应的能力才可以。此外这里透露，虽然高级火焰魔法消耗的时间计量槽相比初级火焰魔法要多，但是具有可以将即使没有陷入崩溃状态的敌人也打致浮空状态的特点，而如果可以在此时追击成功的话，敌人受到的伤害更大，我方的连锁计量槽成长也会加速。高级的冰魔法和雷魔法等都具有这个效果。

最佳配置

在战斗中，各角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置（オプティマ）”。例如，闪电担任“攻击手”、霍普和香草的职务为“追击手”，而这三种职务搭配构成的最佳配置即是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”，是一个倾向于攻击的配置。最佳配置的名称会根据构成职务的不同而产生变化。



①最佳配置。只要在战斗中按下 L1 按钮就会显示出当前可以切换的所有最佳配置列表。不过这个列表中的最佳配置需要玩家在战斗前就要设定好，在菜单的“オプティマ编成”选项中可以设置。
②角色与对应职务。这里显示的是当前最佳配置中各角色担任的职务以及附加效果。
③最佳配置解说。这里对当前要选择的最佳配置有一个大致的解说，使玩家能够明白这个最佳配置的优势在哪里。

实际运用心得

首先最佳配置一旦切换，各角色的职务也会相应变化，伴随而来的就是攻击技能的大变化，所以玩家如果想要在战斗中使用某种职务的专有技能的话，也要不断地切换最佳配置。

在快节奏的战斗中，玩家要结合具体情况考虑攻守平衡，比如先用“攻击手＋追击手＋追击手”的最佳配置强攻，在 HP 不多的时候再切换为“防御手＋治疗手＋治疗手”的搭配进行回复等等，这实际上也是一种对整体队伍的操作，同时也避免了队友“犯傻”的情况出现。而以上是两种比较极端的配置，比较“大起大落”，容易造成连锁崩溃计量槽因攻击中断而归为 100%。所以在一般的战斗中，“攻击手＋追击手＋治疗手”的组合比较攻守平衡，但是在某些强大的 BOSS 战时这种配置又有些显得攻击和回复两方面效率都不高，这就要求玩家熟练掌握切换和各种配置的应用时机，这是最基本的。在熟练掌握切换和各种配置的特性后，玩家完全可以通过一些比较“极端”的配置之间更高频率的切换来代替一些“稳妥”的配置。

而除去切换整个队伍的攻守方向外，最佳配置的即时切换有时也被用来增加队伍的某项能力，这和队伍中的职务有关。比如切换至有防御手的阵型就可以增加队伍的整体防御力，所以经常在 BOSS 发动各种必杀技时要切换至带有防御手的阵型来减少伤害。具体如表：

职务	推荐角色	职务 BONUS
攻击手	闪电、斯诺、塞兹、芳	提升我方的攻击力
		LV1 自身 ×2.0、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×2.1、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×2.2、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×2.3、同伴 ×1.10
追击手	闪电、斯诺、塞兹、霍普、香草	我方成员连锁计量槽增加量上升
		LV1 自身 +1.0%、同伴 +0.1%
		LV2 自身 ×1.5%、同伴 +0.1%
		LV3 自身 ×2.0%、同伴 +0.2%
		LV4 自身 ×2.5%、同伴 +0.2%
防御手	斯诺、芳	我方所受伤害减少
		LV1 自身 −40%、同伴 −5%
		LV2 自身 −45%、同伴 −5%
		LV3 自身 −50%、同伴 −10%
		LV4 自身 −55%、同伴 −10%
弱化手	香草、芳	我方的技能成功率上升、防御手“挑衅”成功率上升
		LV1 自身 ×1.2、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×1.25、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×1.30、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×1.35、同伴 ×1.10
强化手	塞兹、霍普	我方各种技能的持续效果时间上升
		LV1 自身 ×2.0、同伴 ×1.05
		LV2 自身 ×2.1、同伴 ×1.05
		LV3 自身 ×2.2、同伴 ×1.10
		LV4 自身 ×2.3、同伴 ×1.10
治疗手	闪电、香草、霍普	我方的各种回复技能回复力上升，包括防御手的“リジェネガード”
		LV1 自身 ×1.5、同伴 ×1.10
		LV2 自身 ×1.6、同伴 ×1.10
		LV3 自身 ×1.7、同伴 ×1.15
		LV4 自身 ×1.8、同伴 ×1.15

水晶石



菜单中的“クリスタリウム”也就是本作中的角色培养系统“水晶石系统”了。在《FF XIII》中，角色们将没有等级概念存在，所有的成长全都依靠水晶石系统来完成，主要是培养和强化各角色的职务以增强角色的能力。在这个系统里，每个职务都有不同的水晶石，而在各自职务的水晶石里，都有不同的成长路线。所以玩家要面对的问题就是“结合角色的特点优先强化某些职务”，比如闪电就可以很早先进行“攻击手”和“追击手”的强化，而香草早期就是“治疗手”和“追击手”等等。

可以从画面上看到闪电的追击手职务具体的培养状况，主要分为六项——职务等级、能力（アビリティ）、HP 最大值、物理攻击、魔法攻击、ATB 等级，后面的分数则表示当前取得的水晶数与总水晶数，而实际上这个“水晶”也就是能力，每个职务应该都以这四项能力为基础，有着不同的着重培养方向。

力量线

水晶(能力)是分部在水晶石的各个部分的，而且还存在各种分支，这与《FF X》的“晶球盘”系统颇为相似，不过水晶石的分支相比晶球盘要简单不少。各水晶之间通过一种叫“力量线(パワーライン)”的东西连接，玩家要从一个水晶到另一个水晶必须通过延伸这些力量线才可以实现，而这就需要玩家在力量线里注入 CP (水晶点数)。在选定好力量线后，按住〇键就可以将 CP 注入该力量线并不断向下一个水晶延伸了，但如果相应的 CP 不够，力量线也许就在中途就无法延伸了。所以，想要快速成长的关键还是通过不断地战斗来积累 CP 才可以。另外，非常体贴的一点是，在已经注入并完成两水晶之间延伸的力量线上移动并不需要重复注入 CP。

水晶石等级

从菜单画面的下方可以看到，水晶石系统也具有等级，比如“クリスタリウム LV1”，这代表了当时水晶石的成长界限。这个等级会随着游戏的进程慢慢增加，到时候玩家可以在水晶石上取得的水晶(能力)也就随着越来越多。这个等级最高是 10 级，会在游戏通关后全部解锁。而到了后期，每个角色都会有所有职务的水晶石，但是一些与角色特点不符合的职务想要学习到技能是需要消耗比其他角色更多的 CP 的，比如闪电想要学习“强化手”的技能就要比霍普需要的 CP 多得多。

装备改造

武器和饰品都有级别设定，级别越高，效果越显著，要想升级就需要用到改造。改造需要素材，游戏中的素材分为两种，一种是普通素材，这种素材每一种都代表不同的经验值，只要给武器和饰品加到足量的经验值即可升级，至于用什么素材是没有太大区别的。

另一种是合成素材，这种素材没有经验值，它只能用于特定的武器和饰品的改造，而且对其级别也有要求。大家在往武器和饰品上灌经验值时看到的灰色不可选素材就是这种了。像闪电 26 级的“ライオンハート”加上“ヒヒイロカネ”就能变成 15 级的“アルテマウェポン”。

不过普通素材之间的区别并非仅仅只有经验值，还有经验值倍率的隐藏数值。部分素材投入之后会让经验值倍率增加，从 1.0 倍变成 1.25 倍、1.5 倍乃至 3 倍。而另外部分素材投入之后反而会让经验值倍率下降。这里推荐两种可以在商店中买到，而且价格便宜但可以迅速增长倍率的材料。

素材名	个数	倍率
呪われた牙	4	1.25
	8	1.5
	16	1.75
	20	2
	39	3
彩りゼリー	4	1.25
	8	1.5
	15	1.75
	18	2
	36	3

战斗 Battle System

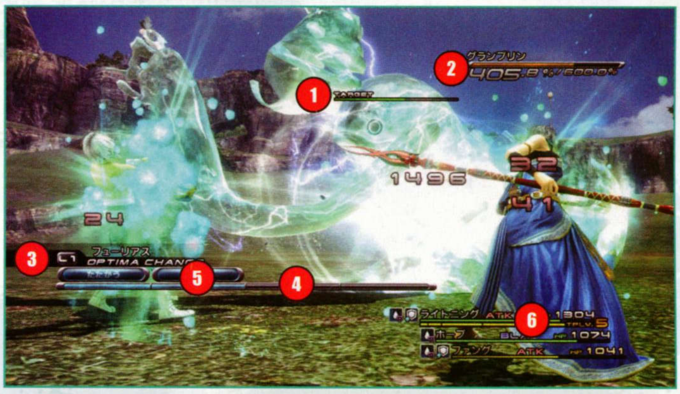


战斗画面解说

①敌人当前 HP
②连锁崩溃计量槽
③最佳配置
④ ATB 计量槽
⑤指令选择菜单
⑥我方成员信息区

A. 角色姓名
B. 当前职务的简称
C. 当前 HP
D. TP 等级





全面进化的高速即时战斗

《FF XIII》的战斗中玩家只可以操作一名角色，基本还是采用系列传统的 ATB 形式，但本作的进化在于 ATB 计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以一口气存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。

配合这个基本形式，战斗中的每种指令都被设定了一个消耗值(コスト)。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如当前的时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值 3(当然这个上限可以在游戏中成长)。当它积累到上限值时，消耗值为 1 的指令便可以连续执行 3 项，但如果要执行消耗值为 3 的指令，那时间计量槽就会一口气消耗殆尽。

对于魔法等技能，《FF XIII》中也不再有 MP 等设定，全部采取消耗值系统。

战斗中的核心——连锁与崩溃



维持连击——这是玩家在战斗中一直要追求的事情，而崩溃则可以说是维持连击必定会造成的结果。

注意战斗时画面右上的计量槽，这便是连锁崩溃计量槽，它由一个计量槽和一个分数组成。当维持高连击时，计量槽和这个分数的分子便会不断增长(当连击停止时会不断下降)，而分母则是固定的数字。举个例子，比如计量表当前数字为“138.2%/150%”，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长到150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打致崩溃状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的“崩溃极限”，而每种敌人的“崩溃极限”则是固定的。在正式版游戏中，当玩家首次遇到一种敌人时，计量槽会以“100%/ ??? %”的形式显示，当成功造成其崩溃一次之后，再次遇到该种敌人时“???”就会以明确的数字显示。

敌人进入崩溃状态后，右上的连锁崩溃计量槽便会不断下降，在其下降至0的这段时间内，崩溃的敌人会受到比平时更大的伤害，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空、中断敌人攻击等效果。

TP技能与召唤兽

所谓TP就是“战术点数”，是一些特殊技能要消耗的点数，比如“地震(クエイク)”魔法等。TP技能(TPアビリティ)会在流程第3章解锁，之后就可以使用了。而TP在战斗过程中增长得很慢，通常都是在战斗结束后根据评价来给一定数量的奖励，所以TP技能并不是很容易就可以使用的，要合理在关键时刻运用。



TP技能(TPアビリティ)中最重要的一项就是“召唤”了，“召唤”会消耗TP等级3，召唤出召唤兽来之后，除去召唤者的其他我方成员退场，只留下召唤兽和召唤者在场上战斗。战斗时召唤兽是不受玩家控制的，而SP值就相当于召唤兽的HP，但不同的是，SP即使不受到敌人的攻击也会随着时间推移慢慢减少，减少至0时召唤兽退场。此外如果玩家在和召唤兽同时与敌人的对抗中被打倒，召唤兽会将玩家复活然后立刻退场。

召唤兽使用心得



召唤兽除去攻击敌人之外，在本作的战斗中还具有很多战略意义。首先说召唤兽的作战功效，召唤兽的攻击频率虽然不高，但每一击所增加的连锁计量槽的量都十分可观，所以单纯叫出召唤兽来将敌人打崩溃是非常不错的选择，而且召唤兽的攻击还多是范围攻击。

除去作战之外，召唤兽其实还有很多其他妙用，比如救活被打倒的同伴——召唤兽退场时会把我方所有成员的状态恢复到进入战斗时的状态(自动加某种状态的饰品无效)，所以如果同伴被击倒、自己快没HP、己方几个身上全是异常状态来不及治疗时都可以把召唤兽叫出来。而除此之外召唤兽的另一大作用当然还是当“肉盾”，如果敌人马上要释放大威力攻击，而自己当前HP剩余量又少得可怜来不及回复时，叫召唤兽出来挡那一下吧！



驾驶模式

驾驶模式是本作重点宣传的召唤兽特殊攻击方式。当召唤出召唤兽之后，随时可以按□键进入驾驶模式，但盲目进入驾驶模式的话是非常不值得的，此时玩家一定要注意召唤者时间计量槽下面的DRIVE槽，这将决定进入驾驶模式后召唤兽可以释放必杀技的最大消耗值，所以理论上召唤战斗的方针是在召唤兽的SP消耗殆尽之前，依靠达成尽可能多的连锁来攒满DRIVE槽，然后进入驾驶模式攻击敌人。

进入驾驶模式后，玩家要根据左边的消耗值最大值以及右边的招式表来释放各种必杀技来攻击敌人，不过这时要时刻心算，不要把消耗值全部用光，要留至少1来释放消耗全体消耗值(ALL)的召唤兽的“超必杀技”，比如奥丁的斩铁剑。此外还需要注意的是，进入驾驶模式后，要注意左边的表盘上有一个红色的倒计时槽，如果在这个到计时结束的时候没有执行任何指令的话，召唤兽就会退场，不过只要选择任何一个指令，倒计时又会从最大值开始。当然，玩家如果对操作没有信心的话，可以在驾驶模式中按○键来进入自动驾驶模式。

战斗结算

每次战斗结束后都会根据玩家的表现由系统给出一个评价，最高5星，而这个评价基本考虑的就是战斗时间。目标时间(目标タイム)是系统给出的获得3星评价的参考时间，而如果比这个快的话则可以获得更好的评价，另外列出的项目是“バトルレート”实际上也和战斗时间有关，战斗时间越短，获得的分数越高。此外，奇袭攻击也可以提高战斗获得的评价。

战斗的评价高低并不影响CP的获得，主要影响的是TP的增长量以及敌人身上道具的掉落率。





"命运抗争之旅"指南攻略

Chapter 1 第一章

列车在急驰着，车上搭载的是即将被放逐到下界的市民。闪电的突然行动，打破了车厢内可怕的沉静。以利落的身手收拾掉陆续赶来的的警备兵后，同一车厢内的黑人大叔塞兹与闪电一起走出了几乎成为废墟的列车，踏上了ハングドエッジ冰冷的土地。

与此同时，同样来自茧的斯诺，正率领一支名为"诺拉"的部队在列车的另一侧与前来镇压的部队发生激烈的交火。为了保护自己的儿子霍普，一位勇敢的母亲从被放逐的市民中站了出来。在炮火中，斯诺未能保护这位母亲，而不远处的霍普和香草亲眼目睹了这一切。

闪电篇 ハングドエッジ 封锁区画

首先是与"重攻击骑マナスヴィン"的战斗，同时也是教学战斗。此时玩家只有两格ATB槽，技能只有普通攻击和范围物理攻击"区域疾风攻击（エリアブラスト）"。由于敌人只有一个，玩家只需不断地选择普通攻击消耗完敌人的HP即可，在第二阶段，敌人会多一种大威力的"波动炮"，会CANCEL掉我方的攻击，所以看到屏幕上出现"波动炮"字样时，玩家可暂时不执行攻击命令，等过后再出手。

Boss 重攻击骑マナスヴィン BATTLE

目标时间00:02:06/掉落ポーション×6

可自由行动后先选定一个适合自己的视角转换方式（可随时在"设定"里更改），记录点同时也是商店，目前只有"ユニコ－ンマ－ト"一家开放。随后的路上会开始和敌人"PISCOM士兵"以及"ゲバルト烈爪"遭遇，这部分战斗中可以利用"エリアブラスト"同时攻击多个敌人，不过注意要在敌人站位集中时再发动。PISCOM士兵由于HP较少基本无法承受可以使之崩溃的攻击，而"ゲバルト烈爪"在连锁达到130%时可以造成崩溃，可以利用普通攻击对其连击。另外，飞在空中的"PISCOM飞空侦察兵"的飞弹会中断我方的攻击，所以当屏幕上出现敌人的攻击提示时先不要贸然执行指令。

在到达"东方线11番高架"时发生剧情，之后调查装置打开新的通路来到"联络桥369"，会发生一场对"PISCOM特殊战术士"的小BOSS战，这场战斗中会有连锁和崩溃的教学，之后先消灭两个杂兵，之后配合塞兹集中用普通攻击（一段或二段）不中断攻击BOSS，就可以造成它的崩溃，之后很容易就可以击败它了。



◀造成敌人崩溃后伤害数字会变为黄色，而实际上右上计量槽的数字是玩家下一击的伤害与原伤害的百分比。

Boss PISCOM特殊战术士 BATTLE

目标时间00:01:24/掉落クレジットチップ（卖掉换钱专用）

宝箱资料 ポーション、ポーション×2、アイアンバングル（饰品）、50ギル

斯诺篇 ハングドエッジ

队伍中的蕾布萝（レブロ）会恢复HP，嘉多（ガド－）的机枪攻击也会很快增长连锁计量槽，所以玩家只需专心攻击即可，不过两人的装备无法更改。

一路上的杂兵因为地形和配置关系基本无法达成奇袭，所以也只能硬碰硬，基本没有难点。发生和放逐市民一同战斗的剧情过后，圣府军方面出动了"ベヒ－モス改"来镇压反抗，这场BOSS战只要不断地使用普通攻击即可获胜，蕾布萝会帮助玩家恢复HP。

Boss ベヒーモス改 BATTLE

目标时间00:01:28/掉落ポーション×5

闪电篇 ハングドエッジ

剧情过后便进入强制BOSS战，敌人是"机甲兵グリ－ガ－"，相比之前的敌人攻击力要强一些，HP也要多一些。此战的主要目的就是让玩家执行一下用道具补充HP的操作，系列传统的HP恢复道具ポ－ション在本作中变为全体恢复，而且使用道具不会消耗ATB槽。由于存在Leader的HP为0便会GAME OVER的设定，所以战斗中请时刻注意闪电的HP剩余量。

斯诺篇 ハングドエッジ

醒来后一路消灭"PISCOM治安兵"和"PISCOM治安猎兵"前进至地图指定地点即可，过程中的宝箱里有斯诺的武器，不要错过。最后在指定地点调查地上的飞空摩托，乘坐它们离开。

宝箱资料 エナジーサークル（武器）、100ギル

霍普篇 ハングドエッジ

这一小节只要与香草对话即可发展下面的剧情进入第2章，当然在此之前玩家可以先靠近其他NPC听听他们在说什么，深入了解一下故事，场景内无宝箱。

《FF XIII》初印象

TEXT BY:纱迦

看到标题画面的瞬间，所有围观的人都情不自禁地爆发出欢呼，三年来的期待终于可以尽情释放了！不过游戏一上手，除了多一段片头，接下来和体验版一模一样，倒是闪电的招式还少了雷魔法。不过一旁观看的白夜却一眼认出，体验版里的某大众脸，在正式版里成了"非主流"。另外体验版中霍普始终没有露脸，因为当时这个角色还未公布，在正式版里霍普一开始就露了脸。当然这一切都只有铁杆FF迷才能发现啦！

体验版结束的地方，第一章也就结束了，接下来就是没见过的故事啦！

Chapter 2 第二章

ハングドエッジ位于茧的边界地带，由于曾经发生来自下界的默示战争而被划为禁地。闪电和斯诺之所以来到这里，起因是圣府军将PSICOM调查队发现的疑似沉睡着法尔希的异迹空运到了ハングドエッジ。一为名叫塞拉的少女被困在异迹中，身为路希的她是闪电惟一的妹妹，也是斯诺的未婚妻。

纱迦 我知道有很多人现在都玩不到这个游戏，在这里我向各位保证：本作绝对是有史以来最强的FF！如果你看这篇攻略时没有这种感受，相信我，

尽管担心自己被变成路希，但在同为被放逐对象的香草劝说下，无法原谅斯诺的霍普还是追赶着他进入了法尔希的异迹。最终，斯诺、闪电与塞兹、香草与霍普在异迹的深处回合，在他们面前的正是找寻已久的塞拉。

重逢是短暂的，完成使命的塞拉在众人的面前永远化为了水晶。不愿失去所爱之人的斯诺希望让法尔希倾听自己的恳求，但现实让幻想破灭。法尔希虽然被击倒，异迹也从空中坠落ビルジ湖，湖面则刹那间凝结成了水晶。从昏迷中醒来后，身体上再也挥抹不去烙印告诉每一个人，他们都成为了路希。

香草篇 下界のファルシ：拜殿

进入异迹之后，香草会找到自己的武器，而这时敌人也主动来“迎接”玩家了。强制战斗，VS“ゲバルト烈爪”，战斗胜利后掉落“B&W 野外用品店”，此时记录点的商店“B&W 野外用品店”也开放了，会贩卖饰品“アイアンバングル”。

此时，场景已经较大，玩家可观察一下敌人的行动在它们背对我们时从身后接触发生战斗，这样就会发动“奇袭”，这样战斗开始后作为队伍 Leader 的角色会先强制攻击每一名敌人一次并使他们陷入崩溃边缘，对获得战斗高评价以及战斗后获得道具非常有利。而战斗中有一定几率获得的“スニークスモーク”非常有用，争取战斗中获得高评价多刷几个。

找到一个自动跳跃点（蓝色光圈）后，转入斯诺篇。

宝箱资料 30ギル、ポーション×4、アイアンバングル（饰品）

斯诺篇 下界のファルシ：望楼

前进一段路之后调查装置改变异迹内部构造。

宝箱资料 ポーション×2

闪电篇 下界のファルシ：周廊

可以自由行动后可以按 L1 键使用一些地图功能道具（烟雾弹）：“スニークスモーク”可以增加隐形效果，以达到遇敌后“奇袭”的效果；“パワースモーク”可以强化队伍里所有成员的物理攻击力、魔法攻击力，此外还会获得加速效果。玩家可以选择在面对一些强敌时提前使用。

这一小节边杀敌边前进到指定地点即可，中途有闪电的武器“グラディウス”不要错过。

宝箱资料 フェニックスの尾、グラディウス（武器）

斯诺篇 下界のファルシ：望楼

改变异迹内部结构后，先回头拿取宝箱，然后从初始位置直行后会有一场战斗，由于只有斯诺一人，要好好利用手榴弹高效率杀伤敌人。随后调查装置放下浮梯，之后深入站到黄色浮梯上进入异迹内部。

宝箱资料 ポーション×2

香草篇 下界のファルシ：拜殿

通过那些会自动打开的门深入，之后发生剧情，斯诺加入并成为队伍 Leader，战斗 VS 尸骸（グール×3），“グール”相比之前的敌人攻击力要高，战斗中要注意 HP 剩余量，多利用斯诺的手榴弹范围杀伤。

宝箱资料 パワースモーク、100ギル

闪电篇 下界のファルシ：周廊



道路单一，边与尸骸战斗边深入即可，“グール”都行动缓慢，抓住机会可以全部造成奇袭。最后会遇到一个相比“グール”更强的尸骸类敌人“ガスト”挡住必经之路，打之前可以先使用一个“パワースモーク”给自己加上各种有利状态。“ガスト”会使用初级火魔法，之后的双ガスト战也最好提前使用地图道具增加有利状态。

宝箱资料 パワーリスト（饰品）

闪电篇 下界のファルシ：ファルシ＝アニマ御座

一路上的尸骸争取都以奇袭进入战斗，直线深入后来到法尔希面前，法尔希被唤醒后便是和它的战斗。战斗中主要要消灭法尔希的主体“ファルシ＝アニマ”，但它的两个触手会不断地捣乱，所以玩家要先集中消灭它的两个触手，之后在触手再生之前集中攻击本体。需要注意的是在触手再生后会立刻发动攻击，先不要上前，否则会受到重创。反复以上过程便可以击败他了。

宝箱资料 ポーション×5

Boss ファルシ＝アニマ BATTLE

目标时间00:03:33/掉落“医术の心得”

Chapter 3 第三章

被选中成为路希的人，必须在法尔希的指引下完成各自的使命，尽管闪电和斯诺等人对这一使命感到迷茫，但所有人都相信塞拉最后留下的遗言，那便是保护茧。而受到法尔希的诅咒，众人在失去意识之前都看到了魔兽ラグナロク的幻象，这也是关于使命仅有的线索。

面对圣府军追兵的重围，执意要挖出塞拉结晶的斯诺最终被 PSICOM 逮捕。在圣府军的人群中，一名同样身为路希却没有受到“特殊对待”的神秘黑发女性引起了斯诺的注意。

另一方面，闪电和另一路人乘坐飞空艇逃出ビルジ湖，在追兵猛烈的炮火下，飞空艇被击落，着陆于ヴァイルピークス。

闪电篇 ビルジ湖 呪われた浊流



■核心系统本章终于解锁。

斯诺的攻击手、追击手以及香草的追击手、治疗手职业，闪电的被动技能“チェーンスターター（在连锁计量槽为 0 时普通攻击以及魔法ルインの效果提升）”以及“エンドアスピル（打倒敌人时恢复 ATB 槽一个单位）”很有用，应优先学习，追击手的“调查（ライブラ）”也是应该第一时间学习的技能。目前水晶石开放程度很小，接下来的战斗中一路打下来所积攒的 CP 基本可以将目前所有职务的所有技能都学会。

霍普和塞兹虽然在队内，但无法更改队列。剧情过后是一场与三个“ガスト”的战斗，这是“最佳配置（オプティマ）”系统的教学战斗，目前系统给玩家提供的两个最佳配置是“猛攻突击（ラッシュアサルト）”以及“胜利の决意”，前者由一名攻击手（闪电）和两名追击手（斯诺、香草）组成，属于主攻的配置，比较容易造成敌人崩溃；后者则是斯诺改为“防御手”、香草改为“治疗手”，在 HP 不多的状态下这种配置可以在稳住局面的状况下慢慢恢复 HP。

这场战斗结束后，玩家便可以在菜单选项的“最佳配置（オプティマ）”里自由编辑了，就目前队伍的成员特点，建议组成一个“勇战の凯歌”配置——由闪电担任攻击手、斯诺担任追击手、香草则是治疗手，这种配置不失攻击力同时也可保证有人进行 HP 恢复。

此外，由于已经成为路希，现在已经可以使用魔法，也可以利用水晶石进行能力成长了。可针对“最佳配置”中的各角色职务，优先强化闪电的攻击手、

到达“ビルジ湖：静止した荒波”后会发生剧情并进入 BOSS 战（VS 重攻击骑マナスヴィン），玩家只要利用最佳配置中的“ラッシュアサルト”猛攻使其进入崩溃状态后再集中攻击即可，过程中如果 HP 所剩不多，就切换至有治疗手的配置进行恢复。它的攻击方式相比之前多了几招强悍的全体攻击，但之前都有出招提示，看到提示后请及时更换最佳配置进行恢复。

宝箱资料 パールウィング（武器）、200ギル、落ちた泪×5、シルバーバングル（饰品）、フェニックスの尾、50ギル、谜の液体×8、マジシャンサイン（饰品）

ACE飞行员 《FF X III》至今光在一旁看，从来没有玩过。目前感情上依然停留在《FF X》上。《FF X》整体氛围太悲，不过我喜欢这种感觉

Boss 重攻击骑マナスヴィン BATTLE

目标时间00:04:00/掉落"デジタル回路"

闪电篇 ビルジ湖 水晶之谷

对"ベヒーモス刚"的战斗开始会有一个TP技能(TPアビリティ)中的"调查"的指南,之后按R1便可以看到敌人的信息,针对敌人弱点打即可。"ベヒーモス刚"的弱点是火属性和水属性,香草的追击手职务水晶石里便有初级水属性魔法"ウォータ",塞兹的追击手职务水晶石则有火属性的初级魔法"ファイア"以及火属性攻击的特技"フレイムブロウ"。

Boss ベヒーモス刚 BATTLE

HP 20250/弱点 火,水/崩溃极限500.0%/目标时间00:01:40/掉落"汚れた爪"/稀有掉落"野兽の爪"

之后利用自动跳跃点一路上行,途径"ビルジ湖:动かざる泷"和"ビルジ湖:结晶のよどみ"并发生几段事件后来到"ビルジ湖:放弃都市の门"。

宝箱资料 谜の液体×6、240ギル、デネブ(武器)、奇妙な液体×6、呪われた牙×7、ライブラスコープ、デジタル回路×2、パラフィンオイル×2、50ギル、绝缘ケーブル×3、30ギル、汚れた爪×6

闪电篇 ビルジ湖:放弃都市の门

广场上的"ベヒーモス刚"先等它回过身去再上前以"奇袭"触发战斗,这样会轻松许多。之后顺着道路一路前进,来到下一个存档点附近的时候香草会停在一个被石头挡住的门前说话,事实上这里是可以翻过去的,算是一个近路,但是如此一来就会错过一些宝箱,所以笔者这里还是建议大家绕个远路。绕远路会遇到两个"PSICOM强攻战术士"的带兵阻拦,触发战斗前可以先通过地图功能道具造成奇袭或增加自身有利状态。

宝箱资料 600ギル、デジタル回路×2、汚れた爪×7、雷の指轮(饰品)、ポーション×3、针ニッケル矿、强诱电体

闪电篇 ビルジ湖:旧时代の废墟



战斗进入第二阶段,此时它的连锁耐性和HP都有很大程度地提高,并会使用雷属性范围攻击。BOSS的弱点是风,

接下来要面对的BOSS擅长雷属性的攻击,所以这里可以预先把之前捡到的"雷耐性+20%"的"雷之指轮"装备上,随后到达指定地点后强制进入BOSS战,VS"战斗爆击骑カルラ"。战斗分为两阶段,第一阶段无难点,连锁攻击至170%后BOSS崩溃,集中攻击后轻松搞定。之后BOSS补充能量,香草和塞兹的追击手职务均有风魔法,配合闪电的物理攻击以及"ラッシュアサルト"的最佳配置连锁至200%可对BOSS造成崩溃,之后BOSS的物理魔法耐性力场消失,一口气消灭它吧!

战斗胜利后,塞兹的职务"强化手(エンハンサー)"以及香草的职务"弱化手(ジャマー)"解放。

Boss 战斗爆击骑カルラ(第一阶段) BATTLE

HP 8000/弱点 风/崩溃极限170.0%/掉落"シルバーバングル"

Boss 战斗爆击骑カルラ(第二阶段) BATTLE

HP 16200/弱点 风/崩溃极限200.0%/掉落"アップインアームス"

宝箱资料 フェニックスの尾、ライブラスコープ×2

斯诺篇 ビルジ湖

对PSICOM部队的两场连续战斗,因为只有斯诺一人,所以请时刻注意HP剩余量,及时用ポーション恢复。以斯诺当前的攻击力,两场战斗中的4个"PSICOM特务猎兵"都是两拳一个,所以ATB槽有两段时就请果断出手,效率较高。

之后是对希瓦姐妹(シヴァ)的战斗,而实际上对手只有妹妹妮克斯(ニクス),战斗开始后姐姐斯蒂莉雅会先给斯诺施以"死亡宣告",之后玩家要在倒计时前想办法使妹妹妮克斯的DRVIE计量槽积蓄满。用攻击是断然不行的,最有效的办法是切换成"防御手(ディフェンダー)"职务,在妮克斯出现"ATB积蓄"的字样时选择防御手的特殊技能"ライフガード",并在BOSS上前攻击时执行,如果防御成功她的连击则可以大幅度增长她的DRVIE计量槽。

当妮克斯的DRVIE计量槽增长满时按□键即可完成BOSS战。同时获得"シヴァ秘石",斯诺的ATB槽增长一格。

煽情最高! TEXT BY:纱迦

第三章一开始的烟花CG(本期光盘有收录)无疑就相当于是《最终幻想X》幻光河的那一幕或者是《最终幻想VIII》的烟花舞会,只不过所有人都没有想到这一次来到这么快。浪漫的场景配合伤感的歌声,相信这一段肯定会成为各位FF迷心中永远的经典。

而游戏的系统也在此刻才算是完全展开,华丽的水晶石系统让所有人都大开眼界。而且从此刻开始会拿到CP值,这也让我有了将敌人全灭的冲动。(笑)而在最后与希瓦的战斗也令人紧张不已,可惜收服希瓦后还没来得及看看钻石星尘,斯诺就被抓起来了。

Chapter 4 第四章

历险逃过一劫,闪电和塞兹也对未来和使命重新产生了各自的认识。

不甘心成为受法尔希控制的道具,闪电决心消灭给自己和塞拉带来苦难的源头——圣府的法尔希·伊甸,正是其指挥圣府对路希进行疯狂镇压,甚至连靠近路希的人也要被放逐至下界,才导致眼前这一切的发生。

不能完成使命的路希会变成行尸走肉的尸骸,而即使完成使命,路希也会像也会像塞拉那样化为水晶。一直跟随闪电的塞兹,不愿再背负这样所谓的使命继续与圣府战斗下去,他和香草选择了逃避使命、逃避现实,希望以此能忘记一切。

夜空中的临海都市ボーダム是如此美丽,一天前该地区附近发现法尔希的异迹成为了噩梦的开始。圣府下令将ボーダム的所有市民放逐,霍普之所以和母亲遭到放逐的厄运,并不是因为住在商业都市パルムポルム自己和路希发生过接触,只是因为碰巧在观看烟火的人群中罢了。

闪电篇 ヴァイルピークス

一场强制与4只"ゲバルト烈爪"的战斗后,本章正式开始。4人会按闪电、霍普一组,塞兹、香草一组分队行动,首先是控制塞兹和香草,前进之前最好整理一下装备,水晶石和职务有新的开放,利用当前CP先强化一下自身,之后前进几步便会进入闪电的回忆,从而控制队伍变为闪电和霍普。同样是先强化能力、整理装备,此时霍普有了"强化手"职务,可以学习些技能并在接下来的战斗中起到帮助。

往前走几步便是一个记录点,此时追加了出售武器的商店"アップインアームス",同时"B&W野外用品店"也有少许商品追加。顺着道路前进,基本没有岔路,途中敌人很容易全部造成奇袭,惟一需要注意的就是一个新敌人"バルバロイ",HP很厚而且攻击强劲,弱点是雷属性,闪电可以转换为追击手利用初级雷魔法"サンダー"对付它。到达地图标识目的地后,进入闪电的另一段回忆。

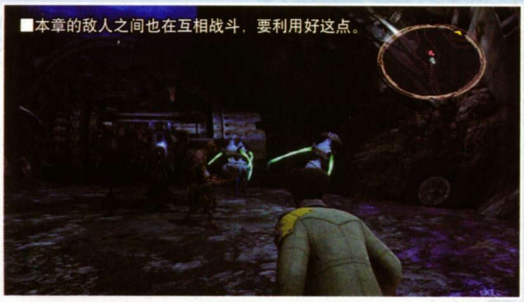
宝箱资料 ライブラスコープ

塞兹篇 ヴァイルピークス:あくたの谷

前行几步便是一场和"バルバロイ"以及三个"机甲兵ヴァッヘ"的战斗,最好战前用一个烟雾弹,进入战斗后要优先消灭"バルバロイ"。

调查广场中央的装置,新的通路打开。接下来的一段路玩家可能会感受到一些战斗难度的提升,主要是因为塞兹和香草都属于辅助性角色,没有什么特别强力的攻击招式,两人攻击力最高的配置也就是"双追击手"的配置了。路途上的敌人应该说一定要以"奇袭"的状态进入战斗,否则将会陷入苦战。奇袭状态进入战斗后,第

玛娜 由于工作的原因目前还没玩上《FFXIII》,每天听到游戏室里传出的音乐声和叫喊声都忍不住强烈地好奇一下,等到这次截稿后我一定要好好



■本章的敌人之间也在互相战斗，要利用好这点。

一件事是要把“バルバロイ”打至崩溃，接下来看敌人“狗咬狗”，在“バルバロイ”HP 剩余不多的情况下收手，开始收拾其他敌人，最后收拾残局。

之后再度调查一个操作面板，和霍普合流。霍普的回忆剧情过后，三人组成队伍继续上行，这时玩家可以自己编排一个塞兹（追击手）、香草（治疗手）、霍普（强化手）的最佳配置。之后的路上出现的新敌人“インキュバス”有着集中攻击我方某一名成员的特性，遇到复数同时出现时要时刻小心我方所有人员的 HP 剩余量。此外另一种新敌人“サキュバス”会使用使我方防御力下降的招式，只要遇到应该优先消灭。顺着基本无岔路的道路一路前行与闪电合流。同时战斗队伍组成更改为塞兹（Leader）、闪电和香草，这使得队伍的攻击性大增，接下来的路途基本畅通无阻。

来到一处广场，这里玩家将面临一场 BOSS 战，VS“ドレッドノート”。

Boss ドレッドノート BATTLE

HP 17940/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落“LENORAガレージ”、“カスタマイズキット”

BOSS 基本无弱点，而且还有物理攻击减半等特点。但弱化物理效果的“デプロテ”对其非常有效，所以战斗开始后先切换最佳配置，利用香草的“弱化手”技能造成 BOSS 的防御力下降，之后一口气将其打致崩溃并保持连击消灭它，不过这只是第一阶段。第二阶段 BOSS 的攻击方式和攻击力都有大幅度强化，尤其是其“破碎铁球”的攻击大概可以造成 300×2 的伤害，所以看到此招的出招提示出现请及时补充 HP。第二阶段的战斗初期玩家应该以强化自方和弱化敌方为主，切换最佳配置，利用塞兹“强化手”的魔法“ブレイブ”和“フェイス”强化我方人员的物理魔法攻击力，同时利用香草的“弱化手”弱化敌人的物理魔法防御力，之后再全力总攻造成其崩溃，这样战斗就胜利了一多半，剩下就是随机应变了。

BOSS 战后塞兹的“攻击手”职务以及闪电的“治疗手”职务解锁，同时水晶石得到了更大程度地开放。此时，存档点的武器 / 饰品改造机能也得到了开放，具体如何使用请参看系统介绍部分。另外，商店“LENORA ガレージ”追加，贩卖的都是一些强化素材。

宝箱资料 ブラックベルト（饰品）、ニヌルタ（武器）、フェニクスの尾、メタルバンド（饰品）、ライブラスコープ、火の指轮（饰品）

闪电篇 ヴァイルピークス

对 PSICOM 部队的战斗先除掉特务兵，剩下的就是一堆杂鱼了。胜利后别忘了先把用目前的 CP 来强化霍普，之后顺道路前行，来到一处吊桥处发生事件，解决掉两个杂兵后要搭乘下界的兵器前进，这时要按○键攻击敌人，但这同时也会消耗能量，遇到栅栏时才会恢复，所以没能量时就用撞的吧！

继续深入后来到一座桥上发生事件，进入 BOSS 战，VS 奥丁（オーディン）。奥丁的攻击力相当强悍，所以战斗前尽可能装备增加 HP 的饰品，或者增加雷耐性的饰品，如“雷の指轮”，这项准备工作做好之后，接下来要检查的是闪电是否有雷属性的攻击技能，比如“追击手”职务的“サンダー”或“スパークブロウ”，如果没有，赶紧掉头刷点 CP 学会了再来；第三，确保三个最佳配置：双治疗手的“ダブルキュア”、双追击手的“デュアルフォース”，以及追击手（闪电）+治疗手（霍普）的“バスター&キュア”。

战斗开始后，奥丁依旧会对闪电实施死亡宣告，而这时玩家要立刻切换成“ダブルキュア”互相恢复 HP 以抵挡过奥丁开场后的猛烈进攻，之后当奥丁使用防御技能“ウルの楯”时就是我们攻击的好时机，切换成“デュアルフォース”，使用雷属性的攻击可以比较有效率地增长奥丁的 DRIVE 计量槽，之后当奥丁再次进攻时可切换成“バスター&キュア”，由闪电进攻、霍普恢复，两人 HP 剩余量都不多时可再切换为“ダブルキュア”先稳住局面，如此反复，将奥丁的 DRIVE 槽积蓄满后按□键结束战斗。同时闪电的 ATB 槽增加一格。



■此时就是我们大举进攻的最佳时机。

收服奥丁后会有一场召唤兽的教学战斗，具体的召唤兽系统可参见系统介绍部分，尽情享受奥丁华丽的招式吧！

宝箱资料 光ファイバー×3、ライブラスコープ、100ギル、雷の指轮（饰品）、电解コンデンサ、雷の指轮（饰品）、フェニクスの尾

塞兹篇 ヴァイルピークス：废物处分场

先利用当下的 CP 学习一些塞兹“攻击手”职务的技能，之后先回头上行从宝箱里拿走“フェニクスの尾”再前进，路上开始出现换装后的系列传统敌人“ボム”，同样要注意自爆以及针对弱点属性打。路途中有两处要点——调查机械开启通路，调查四个面板打开大门，战斗惟一难点可以算是打开最后大门后的一战，对 2 个“バルバロイ”和 2 个“ボム”，可以利用地图功能道具加好状态再上。

宝箱资料 フェニクスの尾、坚心のアミュレット（饰品）、火の指轮（饰品）、フェニクスの尾、パワースモーク、300ギル

斯诺篇 临界都市ボーダム：海岸



斯诺的回忆，没有战斗，所以菜单的大部分功能也无法使用。美丽的夕阳，天籁般的女声哼唱……在这些的陪伴下，玩家要先到海边的酒吧里找蕾布萝谈话，然后在栈桥的末端找到塞拉……

体贴的“重来系统”

TEXT BY:纱迦

这一章内我们控制的队伍会不断发生变化，加上敌人也变得更加强力，打起来会觉得非常辛苦。不过打到后来就渐渐明白了，原来这么设计的用意是让逼迫玩家去了解每个职业的用法啊！而在这一章的后面，我们遇到了人气召唤兽奥丁，不过这一场战斗也非常困难，我是用药扛过去的，一开始由于没有装备医术の心得，不得不第一次主动选择了 RESTART，这时我才感受到这个新系统的体贴程度。不过奥丁的斩铁剑不再是一击必杀，这个比较遗憾。

Chapter 5 第五章

为了对圣府的法尔希发动袭击，闪电进入了前往首都的必经之地——ガプラ树林。面对坚持与自己同行的霍普，闪电将塞拉作为生日礼物送给自己的匕首交给了他，这是用来保护霍普的护身符。

交谈的过程中，霍普将他与母亲的遭遇告诉了闪电，同时说明了自己对斯诺怨恨的理由。想起之前誓要完成塞拉愿望将茧守护到底的斯诺，闪电并不确定与圣府敌对的自己是否会与他成为敌人。于是，闪电决定稍稍改变行程，这对于被复仇占据头脑的霍普来说，应该也是件好事。

此时的斯诺，被捕后一直处在独立于 PSICOM 的广域即应旅团、通称骑士团的控制之下。曾经于ビルジ湖遇到的神秘女子芳也隶属于该部队，在指挥官莱茵斯的授意下，一项特别的计划正在秘密展开……

霍普篇 ガプラ树林：调整区

推荐在霍普的追击手职务水晶石里习得 TP 技能中的“地震（クエイク）”，可以使接下来的路途变得轻松一些。

ガプラ树林内的道路依旧很简单，顺着发光的标记走，然后用电梯深入即可。这里的敌人大多使用火属性的攻击，可以装备“火の指轮”来减少伤害。需要注意的就是，新出现的敌人“エーゲル自律机雷”一般是以成群出现，一定要观察它们的行动后以奇袭触发战斗，之后一个“地震”便可收拾绝大部分。遇到“ベヒーモス刚”时也一样，不要着急上前，从背后偷偷触发战斗。最后阶段强制正面与“ベヒーモス刚”的战斗，请记住火、水属性是它的弱点。

宝箱资料 毒消し×3、ホークアイ（武器）

雷电 本来是坚持等美版的我还是忍不住先入了一张。进度缓慢，但是乐趣十足，虽然少了欣赏剧情的乐趣，不过本作的战斗实在太好玩了，一个字，值

雷普篇 カブラ树林：试验场Dフィールド

这里是圣府军将野生怪兽转换成军用的地方，所以这里的怪兽都还是野生的样子。进入前要在商店买几个“毒消し”备用。新敌人“シルバリオ（弱点火属性）”就会使用“毒の息”攻击，中毒后要及时解除。

这个场景内的区域封锁需要杀光该区域的怪物才可以解除。之后会遇到真正没有改造的传统怪兽“ベヒーモス”，进入小BOSS战。它的弱点是水，火、雷属性攻击对其减半。

宝箱资料 毒消し×6

Boss ベヒーモス BATTLE

HP 23625/弱点 水/崩溃极限120.0%/掉落“汚れた爪”、“ターボジェット”

闪电篇 カブラ树林：实施演习场Dフィールド

队伍Leader换回闪电，接下来的场景内依旧是需要消灭全部敌人才可以解锁区域封锁。新出现的敌人“ドレイナー”也有毒属性的攻击，其弱点是火。与“ベヒーモス”正面对抗的战斗可以用召唤兽来应付。战胜后会掉落“マジカルモーメント”，今后的记录点将追加这个商店。

有一只“ベヒーモス”把守的宝箱且有封闭射线的区域是可以从旁边的空隙进去的，而另一个有“ベヒーモス”和许多“クロウラー”把守的区域进去后会有封闭射线挡住去路而且会被敌人发现，所以是场硬仗，最好TP LV有3以上能用召唤兽了再进。如果遇到“ベヒーモス”和“シルバリオ”互相打的情况，先把“ベヒーモス”消耗到剩余一点HP，然后停手转向先收拾“シルバリオ”。

来到兵器整备栋之后需要注意的是遇到的新敌人“警备军巡视兵射手”是完全抵抗火属性攻击的，而另外一种新敌人“快速机ミーラン”的攻击“トライビーム”可一击造成400左右伤害，看到它这招的提示时请及时给HP剩余量不多的同伴做回复工作。前进一段时间后来到一处悬在空中的装置前，调查它后将进入本章的BOSS战。

“试作骑ユイジンシャン”，HP非常多且攻击强悍的BOSS，这一仗可以说是打到目前为止最有难度的。首先要明白BOSS的特点——弱点属性会随时改变，不过有诸如“耐火焰模式”以及图标的提示，到时候以相克属性打即可。此仗的关键在于攻击与恢复的平衡点，如果是“攻击手+追击手”的配置的话，很快就会被BOSS强悍的攻击打倒，但如果停下来恢复又会因为连锁攻击的中断导致无法造成BOSS崩溃……如此一来，几套最佳配置一定要设定好（前者为闪电）：

· 攻击手+追击手（アサルト+バスター），用于HP充足时快速提升连锁计量槽+BOSS崩溃时的猛攻。

· 追击手+治疗手（バスター&キュア），用于HP不多时恢复以及保持连锁不被中断。

· 追击手+追击手（デュアルフォース），用于HP充足时快速提升连锁数字，以造成BOSS崩溃。

攻击时第一组和第三组要切换使用，因为单纯的追击手组合虽然能够快速提升连锁计量槽，但下降也快，而有攻击手的存在可以保证连锁计量槽归100%变慢。此外追击手拥有各种属性的攻击，可针对BOSS随时变换的弱点打，此外BOSS变成雷弱点时可以把奥丁召唤出来给予大伤害。战斗胜利后水晶石等级提升。



■要随时注意BOSS变幻模式，弱点也随之改变。

Boss 试作骑ユイジンシャン BATTLE

HP 129600/弱点 随时变化/崩溃极限200.0%/掉落“カーボンバングル”、“生态素材けものや（商店）”

宝箱资料 星のペンダント（饰品）、セイバーカービン（武器）、1500ギル、芳香の油×8、保护のアミュレット（饰品）、エーテルスモーク

Chapter 6

第六章

塞兹和香草仍然在漫无目的地逃亡，目击到圣府的军队在向パルムポルム集结后，两人很自然地联想到应该是闪电和霍普被军队发现了。即便有些担心，但塞兹和芳草还是决定继续逃避，反而向着反方向的都市ノーチラス进发。

旅行之中，沐浴在宁静阳光之下的水乡サンレス让两人深感陶醉，塞兹想起了令自己牵挂万分的儿子达基 。

塞兹本是一名普通的飞空艇驾驶员，某一天来自下界不明身分的路希突然袭击了エウリーデ峡谷的设施，这起事件让当时偶然在现场的达基被法尔希选中成为了一名路希。因为具有感知下界存在的能力，达基被圣府隔离并保护起来。PISCOM之所以能在ボーダム发现法尔希，也是借助达基的能力。

回忆起自己和儿子最后在ボーダム共同欣赏烟火的那个夜晚，尽管有PISCOM的军官娜巴特在一旁监视，但在塞兹的心中依然显得那么美好，那样的日子对已经成为下界路希的他来说，成为了遥不可及的梦。

香草篇 サンレス水乡：大树の原生林

可爱的香草又回到了我们的视线，出发前别忘了先强化能力。自然保护区多是一些弱点是火且水抗性很高的野生怪物，所以用火魔法一路烧过去是最有效的办法。注意新敌人“ベジタプリン”会以拟态出现在场景中，不过可以说非常容易发现（汗……），此外物理攻击对这种敌人无效。


■这种甲壳兽还是不要理会为妙。

之后从“サンレス水乡：虹降の峠”开始出现的“甲壳兽スケイルビースト”可以不要理会，绕过去即可。非要硬碰硬的话既浪费时间又得不到什么特别好的回报，得不偿失，除非遇到宝箱被其“把守”着的。与“スケイルビースト”作战的关键在于造成他的崩溃，双追击手的组合可以效率比较高地完成这件事。

到达一棵大树下，两人决定休息一下，可醒来后却不见了塞兹，到旁边找到他听他讲述了他儿子的故事之后，塞兹归队，继续前进。接下来的一段道路途中会有一些变换晴天雨天的装置，玩家可通过这些来变化天气，同时变化的还有敌人配置。基本情况是晴天大部分是弱点是火的怪兽，而雨天基本是水属性的怪兽，弱点是雷和火；另外，两种天气下都有着各自的强敌，雨天就是之前的“甲壳兽スケイルビースト”，而晴天的状态下则是系列的老面孔“ワイバーン”，它的弱点是火，并且比较容易打致崩溃，但是其攻击力非常强悍，而且招式“龙之吐息”有着降低我方物理防御力的特点，HP请时刻保持在200以上，及时切换带有“治疗手”的最佳配置治疗。

本章的BOSS战便发生在通过这一片区域之后——灵兽“エンキ”和“エンリル”，前者是水属性（身体为蓝色），后者是雷属性（身体为绿色），所以前者的弱点是雷，后者的弱点是水（向《FF Ⅷ》的风神、雷神之战致敬！）。开打后基本必定会被BOSS的攻击附加物理防御力下降状态，所以在治疗的同时不妨给它们也附加上异常状态，BOSS会中毒（バイオ）、物理防御力下降（デプロテ）以及魔法防御力下降（デシェル），切换一次“治疗手+强化手”以及“弱化手+强化手”即可完成以上过程还会为自己加上有利状态。不过如果之前有“バリアスモーク”，不要吝惜了，走过去之前用一个，可以省掉这个过程。

开打后先盯住某一只集中攻击，这两只灵兽还算很容易被打到崩溃，不过一段时间后两只BOSS均会进入一个愤怒状态，此时他们的各项能力上升，如果求保险的话可以再度切换至有“弱化手”的配置抵消一部分它们的有利状态，不过如果他们进入愤怒状态时处于崩溃状态下，则大可不必理会，抓紧时间攻击，这期间它们的所有攻击都会被中断，等恢复正常后再执行以上程序。

Boss エンキ BATTLE

HP 75600/弱点 雷/崩溃极限150.0%/掉落“流水の指轮”

Boss エンリル BATTLE

HP 75600/弱点 水/崩溃极限150.0%/掉落“稻妻の指轮”

宝箱资料 不思议な液体×8、ベラドンナワンド（武器）、プロキオン（武器）、医术の心得（饰品）、铁甲壳×15、ライブラスコープ、邪鬼の翼×10、メタルバンド（饰品）、水の指轮（饰品）

晴天 因为忙着杂志的其他工作，这段时间一直都是纠结地看着纱迦等人玩得不亦乐乎。至今给自己留下最深刻印象的还是那首动感十足的战斗音乐……

美轮美奂的场景

TEXT BY:纱迦

终于出现了纯天然场景，而本作在画面上的进步也表现得一览无疑。不过敌人的实力也大大加强，我可没有欣赏风景的闲情逸致。强力BOSS也纷纷登场，被我用药顶过去了，但对游戏系统精髓还未全盘领悟，结果到后来遭了报应。（哭）第六章最后的鹦鹉螺城给人印象深刻，在进入城的那一刻天上突然下起了雨，这个场景做得非常用心，是游戏中令我记忆最深的场景之一。

Chapter 7

第七章

抵达商业都市パルムポルム，这里已经被罗修率领的PSICOM和警备军层层封锁。虽然闪电与霍普打算从地下潜入城市，但最终还是被追兵包围。危急时刻，斯诺与芳突然从天而降，帮助两人摆脱了困境。

为了保证霍普的安全，闪电决定让他与斯诺一起逃离，自己则与芳冲入敌阵牵制PSICOM的吸引力。同行的过程中，芳向闪电表明了自己路希的身分，她与香草一样，是在那片名叫“脉冲”的下界中生活中的居民。虽然曾经完成了路希的使命并化成了水晶，但两人在法尔希的召唤下再次被唤醒，为了完成新的使命。

看到斯诺为了保护自己奋力地与敌人进行战斗，甚至不惜以身体来帮自己承受伤害直至倒下，霍普最终放弃了复仇的计划。在霍普的家中，众人再次汇合，斯诺向他的父亲说明了在ハングドエッジ发生的事故，并表示自己会承担起保护霍普的责任。这样的结果，让闪电也感到释然许多。

交谈的同时，罗修的部队正在慢慢地将霍普的家包围，战斗一触即发……

香草篇 商业都市パルムポルム：アーバンゲート



□建议这里回避与这个“快速机”的战斗。

借助诸多的掩体，很容易可以从敌人背后奇袭收拾掉开始的敌兵，而在空中巡逻的“快速机ファルケ”还是不要去招惹了，因为它的机枪攻击“ガトリングガン”基本可以秒杀我方任一个成员。躲过这些巡逻的敌兵之后进入“商业都市パルムポルム：食料培养プラント”，这里遇到的新敌人都比较棘手，“プリン卫生兵”会互相回复HP，请用追击手组合盯住一个先消灭，否则会陷入苦战；“シルトパット月光”是没有弱点的敌人，只能按常规“攻击手＋追击手”与“追击手＋追击手”的来回切换将其慢慢打崩溃。

途中有一个左右都有装置的浮梯，左边的是前往一个放置宝箱的平台，有怪物把守；右边的则是继续深入的正确路线。

宝箱资料 光ファイバー×3、圣水×3、ライブラスコープ、圣水×4、フェニックスの尾、水の指轮（饰品）、メビウスコイル×2、魔除けのおふだ（饰品）

斯诺篇 商业都市パルムポルム：センター广场

剧情过后进入战斗，战斗开始时就是希瓦的驾驶模式，拿了这个召唤兽这么久终于可以用上了，一轮狂轰滥炸之后基本敌人应该只剩下个“机甲兵イエガー”，几拳就可以打掉，觉得吃力可以再召唤希瓦出来。

可以自由行动后一定要先给久违了的斯诺强化能力学习技能，随后的路途中凭借斯诺的高攻击力应该没有难点。那个被一群敌兵把守的有宝箱的平台可以先靠近引敌兵下来，然后脱离警戒范围，在他们回身复位的时候背后追上去造成奇袭。

宝箱资料 パワースモーク、骑士のハート（武器）、绝缘ケーブル×4

芳篇 商业都市パルムポルム：路地里

芳和闪电的攻击性极强，但辅助能力较差，尤其是回复方面。为了保持连锁的同时可以回复，行动前最好设置一个攻击手（芳）＋治疗手（闪电）的最佳配置。

斯诺篇 商业都市パルムポルム：ウェストアベニュー



多利用场景中的小路绕到敌人身后造成奇袭，与敌人几波飞行兵的战斗，必要时利用斯诺的防御手“挑衅”和防御技能吸引敌军攻击以及增加我方全体防御力来伺机回复。而这段路途最大的难点应该就在于和“快速机ファルケ”的战斗了，它的攻击“ガトリングガン”可以秒杀霍普，斯诺凭借高HP可以撑过去，所以看到它积蓄这招的提示时，要切换成“防御手＋治疗手”的配置，斯诺以“挑衅”和“ライフガード”来抵挡“ガトリングガン”的攻击，霍普同时帮助斯诺回复HP。此外，在这一段过程中所获得的CP一定要帮霍普习得强化手职务的“バファイ”技能。

BOSS战VS“侵攻制压机ウシュムガル”，之前的关键是要设定一个“防御手（斯诺）＋强化手（霍普）”的最佳配置，开战后首先切换到此，由斯诺“挑衅＋ライフガード”吸引并抵挡BOSS的攻击，而霍普会给我方全体附加“バファイ”效果，这样BOSS的火属性攻击就基本不具有威胁了。接下来就是常规战斗，雷属性是BOSS的弱点，“攻击手＋追击手”以及“追击手＋追击手”之间的切换对其造成崩溃并一口气解决掉。

Boss 侵攻制压机ウシュムガル BATTLE

HP 126000/弱点 雷/崩溃极限150.0%/掉落“怪魔の翼”

宝箱资料 圣水×4、プレミアムチップ×2、坚守のアミュレット（饰品）、シャーマンサイン（饰品）、ヴィゾフニル（武器）、スラスト轴受×3、スニークスモーク、2000ギル

芳篇 商业都市パルムポルム：ウェストアベニュー

开始时回头有宝箱，不要忘记拿。难点在于新出现的敌人“ベヒーモス魁星”，这种敌人无明显属性弱点，HP高达37800，可以算是一个小BOSS了。第一阶段要造成其崩溃需要连锁到500%，基本不可能，踏踏实实消耗其HP即可，在其HP下降到大约1/3时它会双足站立掏出大剑攻击，此时它拥有加速效果，一定要切换至芳的“弱化手”对其施以减速魔法“スロウ”中和掉它的加速效果。

之后霍普与“侵攻制压机ウシュムガル”的战斗要先转换为强化手第一时间附加“バファイ”效果，之后用雷魔法攻击，一段时间后闪电和芳加入。同样给全体附加有利状态之后再专心攻击。

BOSS战后是难得的平静祥和，控制芳进入霍普的家之后发生剧情，然后调查红圈打开电视。

宝箱资料 野兽の爪×15、ゲイボルグ（武器）、アクセルブレード（武器）、カーボンバングル（饰品）、ブラックベルト（饰品）、フェニックスの尾

闪电篇 商业都市パルムポルム：エストハイム邸



强制战斗中最好先切换至包含有强化手和弱化手的配置附加好各种状态后再正式开战，霍普的HP较低，如果不幸被打倒可以召唤奥丁出来，打完的同时同伴也会复活。

可自由行动后先进水晶石强化霍普，之后先不要调查红圈，在霍普家里拿全宝箱之后（这里的杂兵是无限出现的，并且会掉落クレジットチップ，有兴致的玩家可以刷点钱）调查红圈进入BOSS战。

BOSS“飞空战车グライフ”，要以

星夜 SE的技术也许不再是全球顶级水平，但美工仍是顶级的。比起很多画面虽真实但是黑成一团的美式游戏，我还是更喜欢《最终幻想XIII》这种色彩靓丽而幻想味

机关炮、舵、本体的顺序破坏，开战后要先加物理防御上升状态，之后以最佳配置“胜利への决意”应战，一人专心回复，需要注意的是只能用远程魔法攻击伤害到BOSS。当左机关炮、右机关炮、グライフ左舵、グライフ右舵全部破坏之后，可适当采取“ラッシュアサルト”的配置加强火力。

Boss 飞空战车グライフ BATTLE

HP 441000/弱点 无/崩溃极限999.0%/掉落“闪ウラン矿”、“ブラウトス武具工房”

Boss 左机关炮、右机关炮 BATTLE

HP 10710/弱点 无/崩溃极限—/风属性无效

Boss グライフ左舵、グライフ右舵 BATTLE

HP 12600/弱点 无/崩溃极限—/风属性无效

宝箱资料 エーテルスモーク、ファイターリスト（饰品）

Chapter 8 第八章

茧最大最繁华的欢乐都市——ノーチラス，这里只有欢笑的人群，没有军人也没有路希的存在。在ノーチラス，塞兹与香草忘却了一切，宛如沉浸在欢乐的梦境中，久久不愿醒来。

自己曾经对喜欢陆行鸟的儿子发誓，一定要带他来ノーチラス游玩。想到这里，塞兹便觉得自己不可能一直这样逃避下去，他决定向圣府自首，这样或许还能请求再见被PISCOM监管的儿子一面，顺便和他说说ノーチラス、说说陆行鸟的见闻。作为引发所有悲剧的根源所在，一旁的芳草听了此番话后内心非常矛盾。

讽刺的是，圣府军在达基的帮助下还是找到了塞兹与芳草，完成使命的达基在父亲的面前化为了水晶，这给塞兹带来了巨大的打击。不愿将事实再隐瞒下去的香草将一切的真相告诉了塞兹，表明自己就是エウリーデ峡谷事件的始作俑者。虽然心中的愤怒已经无法用语言，但让香草以死来偿还，塞兹做不到，深感痛苦和绝望的他将枪口对准了自己。

塞兹篇 欢乐都市ノーチラス：观光艇ステーション

欢乐都市，仿佛远离了路希事件的威胁一般，所有人都沉浸在欢乐之中。首先到广场上看完新闻，接下来就去欣赏华丽无限的召唤兽表演吧！这真是一场梦幻之旅。下一站是通过小型游览艇来到游乐园，这里到处都是陆行鸟。塞兹的小陆行鸟见到这么多“朋友”自然是兴奋得不得了，和塞兹、香草玩起了捉迷藏。它藏身的地点依次是羊群中、贩卖手推车、喷水池、场景边上的陆行鸟群，最后顺着它飞的方向前进发生剧情。

欢乐总是短暂的，圣府军的追捕行动也因为两人的到来延伸到了这个欢乐都市，活用“攻击手＋追击手”以及“攻击手＋治疗手”的切换可以对付接下来挡路的敌人。新敌人“ツヴェルク市街型”雷、水对其无效，弱点是火、风属性，会使用中级雷属性魔法,可装备“雷の指轮”应付。

在道路尽头的广场上，我们迎来了BOSS战。“突击炮レーヴェ”，弱点是火属性和冰属性，雷属性完全防御。玩家不妨把香草的治疗手和塞兹的强化手安排在一起，开局后一般都会受到BOSS的“制压瓦斯”的攻击而中毒，此时治疗手解毒时就顺便加上物理防御和魔法攻击上升的状态。之后盯住BOSS的弱点属性猛攻，此外香草的弱化手可以先对BOSS施加“ウィーク”，这样它各属性的耐性都会降低。后期BOSS的“レールキャノン”攻击大概一下可以伤害到680左右的HP，请时刻保持我方成员HP高于这个数字。



Boss 突击炮レーヴェ BATTLE

HP 100800/弱点 火、冰/崩溃极限160.0%/掉落“矿脉堂本铺”

宝箱资料 フェニックスの尾、星のペンダント（饰品）、スピカ（武器）、坚守のアミュレット（饰品）、キュアスタッフ（武器）

塞兹篇 ノーチラス·パーク：魔王城

前行后发生剧情，香草归队，开始和召唤兽布伦希尔德（ブリュンヒルデ）之战。增长它的DRIVE槽的要点在于创造高连锁，冰属性是它的弱点。开战后先用弱化手降低它的魔法防御，之后用“攻击手＋治疗手”以及“追击手＋追击手”的组合猛攻即可。胜利后塞兹的ATB槽增加1。

Chapter 9 第九章

出于对受法尔希控制的政权的不满，选择抵抗圣府的骑兵队再次出手相助，接应了在パルムポルム被围困的闪电与斯诺。收到路希在ノーチラス被捕获的消息后，闪电与其他同伴一起，在莱茵斯准将的协助下闯入了运送路希前往首都公开受刑的パラメキア号飞空艇。来自圣府的戴斯利代表也在这艘飞艇上。

里应外合之下，香草与塞兹很快就和闪电等人实现了汇合，这让统帅PISCOM的娜巴特颜面全无，戴斯利代表对此深感失望，看到来自下界的路希竟然毫无畏惧地站在自己的面前，这位圣府的权势人物也迫不及待地亮出了自己的真实身分——法尔希。不可一世的他在扬长而去之前放言，称众人的真正使命是变身为魔兽ラグナロク并毁灭茧的世界，而塞拉化为水晶，也是为了将斯诺等人引导至下界法尔希的身边，成为毁灭茧的道具。

闪电篇 リンドブルム：舰载艇ハンガー



在记录点做一番调整之后和リグディ对话选择出击，正式开始パラメキア潜入作战。第一场强制战斗后，建议设定一个“勇战の凯歌（追击手＋治疗手＋攻击手）”的最佳配置。甲板上出现的新敌人“机甲兵マトローゼ”弱点是火和冰，雷无效。进入战舰后开始混搭普通敌兵有“PSICOM机动コマンド”出现，这类敌人会使用各种强化魔法，是优先消灭目标。而之后的舰内道路上几个必经之路上把守的“机甲兵ヴァーキング”算是这一阶段最强的敌人，火无效，但雷、水属性都是其弱点，并且几乎弱化手的所有异常状态都对其有效，也很好对付。

宝箱资料 デジタル回路×4、针ニッケル矿、プレミアムチップ×3、シリコンオイル×4、ナイトセイバー（武器）、火の指轮（饰品）、パンドラスピア（武器）

塞兹篇 旗舰パラメキア：资料库通路

遇到“プリン电机兵”和“プリン医护兵”混合编队的时候应该以后者为优先打击对象，另外记住前者雷无效、水特效。这段路程中有一些宝箱需要打开墙上的红色机关才可以拿到，不要错过。

宝箱资料 ロイヤルガード（饰品）、にごったゼリー×12

闪电篇 旗舰パラメキア：舰内通路



这里是一个圆形地带，敌人众多，不过好在道路四通八达，不必要正面和敌人对抗，要多利用道路迂回到敌人背后造成奇袭。需要注意的敌人是“ヴェスペ阵风”，会使用最高级的风魔法，非常危险，见到后应优先以火属性或雷属性攻击消灭，而“シルトパット阳炎”相比之前的“月光”只是HP多而已，所有耐性均有所减弱，不是难点。值得一提的是，减速魔法“スロウ”对这两种敌人都非常有效。

炎骑士 我认为本作的最大成功之处就在于能够把像我这种基本上从来不碰RPG的人都吸引过来观战。可惜对于我这个只有一根筋的人来说，游戏的系统实在是太复杂，所以只能停留在观战的层次上。

宝箱资料 ホワイトケープ、ペインガード（饰品）、完全导体、菱マンガン矿

塞兹篇 旗舰パラメキア：主机关室

同样是圆形地带，非常短的一段路，外围一个宝箱，中间一个宝箱，然后是一场和“ヴェスペ阵风、シルトパット阳炎”的强制战斗，优先消灭“ヴェスペ阵风”。

宝箱资料 割れた壳×8、フェニックスの尾

闪电篇 旗舰パラメキア：右舷メインセイル


■这个BOSS其实就是第3章末尾BOSS的强化版。

开始后回头有一个不错的饰品“疾风のスカーフ”拿，不要错过。这个区域敌人很多，虽然都不强，但成群结伙地一同上来也颇具威胁，所以一定要观察好每一个敌人的行动，从背后以奇袭开始战斗，然后用范围魔法将所有敌人都打至崩溃，随后一口气消灭。另外要提的是，途中有一个宝箱是需要借助那些上下移动的引擎喷射口到底下的沟道里面去拿的。

来到一处平台后遇到小BOSS“袭击骑カラヴィンカ”，无明显弱点，雷属性完全防御，但是中减速魔法“スロウ”和行动妨害魔法“カーズ”。战斗分为两阶段，但战法都是开战后先利用芳的弱化手职业施加异常状态给它，之后用攻击性最强的“ラッシュアサルト”猛攻即可，第二阶段偶尔需要切换至“勇战の凯歌”回复一下HP。

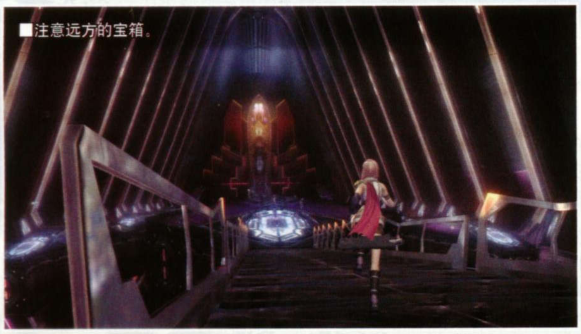
BOSS 袭击骑カラヴィンカ BATTLE

HP 108000/弱点 无/崩溃极限300.0%/目标时间—/掉落“信心のタリスマン”、“魔人のタリスマン”/雷无效、风半减

宝箱资料 疾风のスカーフ（饰品）、完全导体、300ギル、雷の指轮（饰品）、蛇蝎の尾、フェニクスの尾

从现在开始，6名主角终于汇合，玩家已经可以自由设定上场战斗人员，不过选定好了之后记得务必设置最佳配置。

旗舰パラメキア：舰首通路


■注意远方的宝箱。

虽然直着走下去很快就可以到达BOSS处，但实际上这个场景有着两条和主路平行的路，路上有不少宝箱，而想要过去就要靠相应方向的开关来打开通路。除去宝箱外，这里也是一个“刷钱”的好场所，敌人都会有很大几率掉落“チップ”类道具，收集后卖到商店可“一夜暴富”，之后可以买些材料改造一下武器和饰品，准备迎接接下来的BOSS战。

BOSS“バルトアンデルス”，茧的法尔希之王，实力非常强大。开战后，玩家可先使用ライブラスコープ对BOSS全体进行调查，依次要破坏“ファルシ右外装（弱点冰、火吸收）”、“ファルシ左外装（弱点雷、水吸收）”、“ファルシ左副次装（弱点火、冰吸收）”、“ファルシ右副次装（弱点水、雷吸收）”。开始阶段“バルトアンデルス”的以上四个部分会用各属性的魔法攻击玩家，所以战前准备就是装备各种增加魔法防御力的饰品，如果没有的话，开战后要立刻让强化手给我方附加魔法防御力提升。之后每随着一个部件的破坏，バルトアンデルス的其余部件所使用的魔法便会提高一个等级，这个阶段用“勇战の凯歌”配置比较容易打过去。



部件全部破坏之后，开始与本体的决战，本体的平常攻击分为三种“タナトスの嘲笑”、“灭びの洗礼”、“ルインガ”，后两种没有什么威胁，第一种为正前方机枪连射，全中的话大概会扣掉500以上的HP，注意HP剩余量。而本体的最大威胁技能为“デストルード”，全体光球攻击，强制每个角色扣800左右HP，不过这招有一定的积蓄时间，所以在BOSS积蓄这招时务必要把全员的HP补满（可以设置一个双治疗手的最佳配置“フェニックス”，同时用于被这招“洗礼”过后回复用）。不过BOSS在积蓄“デストルード”时也是我方攻击的好时机——“デストルード”积蓄开始后对BOSS的连锁计量槽会强制归100%，所以这时不如我们先将全员HP加满，之后用“ラッシュアサルト”猛攻提升连锁计量槽，在BOSS闪光并呻吟一下后证明“デストルード”已经进入末尾阶段，此时切换成“勇战の凯歌”，既能继续保持连锁以致造成崩溃，也可以保证第一时间在受到“デストルード”攻击后回复HP。当然，如果有召唤兽的话，在“デストルード”即将放出来的时候叫召唤兽出来帮着抗一下也是不错的办法。

BOSS バルトアンデルス BATTLE

HP 462000/弱点 无/崩溃极限—/掉落“精灵的指轮”/妨害、弱体技能无效

BOSS ファルシ左外装 BATTLE

HP 50400/弱点 雷/崩溃极限150.0%/掉落—/水吸收

BOSS ファルシ右外装 BATTLE

HP 50400/弱点 冰/崩溃极限150.0%/掉落—/火吸收

BOSS ファルシ左副次装 BATTLE

HP 50400/弱点 火/崩溃极限150.0%/掉落—/冰吸收

BOSS ファルシ右副次装 BATTLE

HP 50400/弱点 水/崩溃极限150.0%/掉落—/雷吸收

宝箱资料 ライブラスコープ、ペインガード（饰品）、ルーンブレス×2、护法の阴阳（武器）、3600ギル、ゴールドバングル（饰品）、完全导体、エーテルスモーク

苦尽甘来 TEXT BY:纱迦

历时19个小时，终于可以自由编成队伍了。此时回想之前的流程，感觉都像是教学关一样，不得不说这个设定的确是颇具争议。此刻终于苦尽甘来，无限的可能在等着我们。不过接下来的一个场景，我为了拿宝箱就打了一个小时……看来这自由度高了，游戏难度也成倍增加啊！

Chapter 10 第十章

想要消除对于使命的疑惑，就只有前往被称为脉冲的下界，前往香草和芳觉醒的地方才能找到答案。

在戴斯利代表的“安排”下，众人乘坐的飞空艇冲出了首都附近一处名为アーク的异迹，这里曾经是脉冲在默示战争中遗留下来的军事设施，和パルムポルム的异迹一样被圣府从下界运送到这里，其中的目的没有人知道。

在这里，斯诺见到了曾多次协助的莱茵斯准将，率领骑兵队的他也是一名路希，为了以自己的方式保护茧并完成使命，莱茵斯选择了与昔日的好友兵戎先见，对于他而言这也是阻止下界的路希将茧毁灭的最后方法。

但即便如此，这也并不能阻止闪电等人的脚步，或许只有揭开法尔希的真相，他们才能明白使命的真正含义。

フィフス・アーク



疗手和攻击手比较稳妥。此外，在合体过程中请猛攻，当前剩下的 HP 量将成为合体后“アルケミックゼリー”的 HP 量。

首先控制闪电走到深处选择“出发”，全体角色归队，众人开始向异迹深处行进。刚出发就遇到一场强制对两个“イエニチェリ”的战斗，了解一下它们的特点——弱点是火和雷，防御力会在崩溃后大幅下降，这也将是这个场景的主要敌人，行动缓慢，比较容易从背后进行奇袭。强制战斗结束后，所有角色的所有职务都得到了解放，不过新职务要从头学起，可根据队伍中的职务配置进行培养。

进入“ロウアー・アイル”区域后开始有成群出现的新地虫类敌人“ノクチルカ”和布丁类敌人“ルミネスゼリー”，弱点都是火，所以如果有具有范围攻击效果的火魔法会省不少力气。主要注意的是后者可能会两两合体成“アルケミックゼリー”，合体后攻击力和攻击频率都很可怕，遇到这种情况利用防御手的“挑衅、防御”配合治疗手和攻击手比较稳妥。

通过区域“ロウアー・アイル”后来到“トップ・クロッシング”，这里的敌人多是搭配上阵的妖人系“スカテネ”和“スティキニ”，后者翅膀是黄色，需要尤其注意，其招式“不浄の舞”具有使我方陷入虚脱状态（ダル）从而无法行动，所以治疗手是队伍必备职务，而刚拿到不久的加虚脱耐性的“虹のアンクレット”最好给治疗手装备上。

“バーサーカー”算是这一章最强的“杂兵”，不过它的弱点也很明显，雷属性以及过于慢的动作（火属性无效）。与它战斗时的要点有二，一是它积蓄“武装招来”时也是我们最好的攻击时机，请用“ラッシュアサルト”配置，如果可以成功造成其崩溃，则可以大大延缓“飞燕剑”的出现；二是如果它招来了“飞燕剑”，请以剑为优先打击目标。

宝箱资料 勇者のアミュレット（饰品）、ボムの抜け壳×8、导师のアミュレット（饰品）、药效の油×10、虹のアンクレット（饰品）、600ギル、リゲル（武器）

インナー・アイル

通过升降梯来到“インナー・アイル”区域，注意这里会有隐藏在地下的“ルミネスゼリー”群突然出现（可以从右上角迷你地图上看出来），出现后可先后撤再伺机奇袭。新敌人“グランペヒーモス”会中物理防御力下降的魔法“デプロテ”且行动迟缓，耐心等待其转身后以奇袭开始战斗就没有难度了。如果正面对抗的话，其 HP 下降到一定状态会进入站立状态，且攻击附加使我方不能进行物理攻击状态，这时可用“双弱化手＋治疗手”的最佳配置恢复状态且把各种弱化状态附加于它。

来到一处开阔的平台，这一小节的 BOSS——圣府骑兵队最高指挥官“希德·雷茵斯（シド·レインズ）”以超强的实力等待着玩家。希德在战斗中会变换三种模式——攻击模式、防御模式以及回复模式，而玩家针对这三个模式要有不同的最佳配置与之抗衡，具体建议如下：

BOSS模式	特点	应对
攻击模式	物理攻击	胜利への决意，前期可用“勇战の凯歌”对抗且保持连击
防御模式	物理・魔法攻击减半	ラッシュアサルト，猛攻以最快效率增长连锁计量槽
恢复模式	ケアル恢复HP	ラッシュアサルト

以上是基本方针，但同时需要一些其他职业的配合，希德会很容易中减速魔法，所以可设定一个“冥界のコーラス（双弱化手＋治疗手）”的配置在 BOSS 进入恢复模式或防御模式时偶尔切换给 BOSS 附加异常状态以及恢复我方的异常状态。BOSS 的 HP 下降 1/3 左右之后会变身，并多了一招全体大伤害攻击“セラフィックレイ”，中了这招之后如果再受到任何攻击则必死无疑，所以针对此情况玩家还可以设置一个“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”来应对。除此之外，BOSS 在变身后的一种大威力连击可以扣掉上千的 HP，所以战前如果有能增加 HP 上限或增加物理防御力的饰品请务必带上，战斗后期只要 HP 低于 1000 则立刻补充。

Boss シド·レインズ BATTLE

HP 226800/弱点 无/崩溃极限300.0%/掉落“テトラクラウン”/合中减速魔法スロウ

宝箱资料 坚心のアミュレット（饰品）、アリカント（武器）、巨兽の爪×7、メタルバンド（饰品）、エーテルスモーク

クワイア

通过希德把守的区域后前面就是“クワイア”，接下来要做的事情就是找到电梯不断下降，这段流程的战斗没有什么难点，也没有新敌人，但是地形相比以前开始变得复杂。三个宝箱分别在“シントロノン”、“プレスビテリウム”、“クロッシング”，其中第 2 个宝箱有“バーサーカー”把守。

来到异迹的最深处，这里要进行的是收服巴哈姆特（バハムート）之战。增长巴哈姆特的 DRIVE 槽的方式有三个：不断地连锁攻击、防御住它的攻击（芳）以及对它附加异常状态。所以开始后玩家可以先切换至有弱化手的配置对其附加异常状态，然后用“勇战の凯歌”攻击，当 HP 不足时就切换至“双治疗手＋防御手”的配置“フェニックス”，让芳挑衅并防御它的攻击，剩余角色负责回复。



战斗胜利后，（如果之前一直没让霍普上场也没有强化他的玩家记得此时一定要强化一下霍普，下一章开始的战斗会强制让霍普上场）顺着新出现的道路前进，下一站——被茧的居民称为地狱的下界“脉冲”。

宝箱资料 妖魔の咒印（武器）、バイオセンサー×3、魔兽の骨×2

Chapter 11 第十一章

就像事先安排好的一样，众人通过アーク的飞空艇顺利地来到了充满未知的脉冲世界，所有的景色都是那么的陌生却又熟悉。

数天的探索没有取得任何进展，来到香草与芳的故乡ヲルバ，原本丰饶的土地现在已经成为沙漠，除了尸骸与各种魔物，这里别无所有。戴斯利再次出现并预言茧将很快被毁灭。而香草则将一切的真相告诉了斯诺：

觉醒后，失去记忆的芳为了不让香草变成尸骸而想尽快获知与使命有关的线索，所以才引发エウリーデ峡谷所发生的事件。事件发生后，与芳走散的香草来到ボーダム，在这里她第一次遇到塞拉。因为逃避命运，塞拉代替自己变成了路希，性格乐观开朗的她并没有为此而指责香草，这反而让香草感到更加自责。

在茧，作为戴斯利的一枚棋子而重新复活的莱茵斯准将成为圣府的新代表，他煽动骑兵队以及对圣府不满的市民向首都发起了攻击。只有毁掉茧的世界、献上数千万人的生命，这样才能换回曾经支配世界的神，法尔希无法违背自身保护茧的使命，所以只有唤醒并引导下界的路希，也就是芳与香草来完成这一最终使命，这便是一切的开端。

メディア峡谷：ベースキャンプ

开始后霍普会离队，调整队伍后出发前去寻找。路途上开始出现一些下界的怪物，共同点是弱点为火属性，而也许因为下界是草原湿地的关系，基本水属性都对这些怪物无效。其中需要注意的是布丁类敌人“カラメルムース”也会两两合体，合体后的“ミックスムース”攻击力大增且 HP 有 17 万之多，吸收雷攻击，要稳妥应付。

接下来是收服霍普的召唤兽亚历山大（アレキサンダー），增长其 DRIVE 槽的方式有连锁攻击、为己方回复 HP 以及强化己方人员的状态。建议最佳配置如下：

1. 忍耐的守护者（强化手＋治疗手＋防御手），战斗开始后先给己方所有成员附加有利状态；

2.フェニックス（治疗手×2+防御手），全员HP都剩余不多时集中回复；
3.勇战の凯歌（治疗手+追击手+攻击手）、ラッシュアサルト（追击手×2+攻击手），在亚历山大攻击间隙猛攻的阵型，以增加连锁计量槽；

宝箱资料 パルチザン（武器）

アルカキルティ大平原：中央原野

亚历山大之战之后会自动转入“アルカキルティ大平原”，剧情过后就可以解锁分支任务系统了。我们的目的是通过大平原进入“マハーバラ坑道”，坑道入口在大平原的最北边。不过在大平原上有非常多的宝箱，所以这段以寻找宝箱为主要攻略，分支任务会在下期的“研究中心”栏目中刊登。我们将大平原分为“中央原野”、“东部丘陵”、“西部段丘”以及“北部高原”四个部分，具体宝箱资料如下。此外，此小节开始即回到峡谷打亚历山大的地方还可以拿到一个魔法耐性 +10 的“ルーンブレス”。

宝箱资料
中央原野：いばらのロッド（武器）、风の指轮（饰品）、雷のおみくじ（饰品）、风のおみくじ（饰品）
东部丘陵：土のおみくじ（饰品）、金块(アダマンケリス击破)、サボテンダーの人形、土の指轮（饰品）、アクセルサッシュ（击破メギストテリウム）
西部段丘：もげた翼×5、ライブラスコープ×5、なめらかな革×8、 のおみくじ（饰品）、火のおみくじ（饰品）、针ニッケル矿、2615ギル
北部高原：忌わしい牙×11*、金块(アダマンケリス击破)、プラチナバングル（キングベヒーモス×2击破）

在拿宝箱的过程中需注意，那些如山一样大的“アダマンケリス”目前是绝对打不过的，所以就不要去招惹了，好在它们性情温和，也不会主动攻击玩家；此外，“キングベヒーモス”以目前的实力来讲也是非常困难打过的（因此有几个宝箱目前可能拿不到），大型怪兽目前也就可以和“メギストテリウム”以及飞龙“アンフィスバエナ”抗衡一下，全身装甲的“ランドガレオン”行动缓慢，从背后奇袭也可以“将就”取得胜利；此外，那些黄色的圆圈跳跃点目前并无法使用。

除去宝箱外，这里的东部丘陵还有一处高台（被“アダマンケリス”包围，绕到后面可以上去）可以发生遇到仙人掌的特殊事件，之后在平原上就有一定几率遇到仙人掌（サボテンダー）了，需要用“スニークスモーク”才可以接近它，弱点是火，拥有 777777 的 HP，喜欢挑战的玩家可以尝试一下。

最后，从北部高原一处“メギストテリウム”与“キングベヒーモス”打架的地方（可以趁空隙回避战斗跑过去）离开进入マハーバラ坑道。

マハーバラ坑道



スーリヤ湖


■调查这里便可以出现浮岛。

“スーリヤ湖”的敌人大多是“水系”的，所以增加水耐性的饰品这时都可以拿出来了。这一段路途的重点是：在地底湖区域有一片旋涡，调查后法尔希“ビスマルク”会现身，之后场景内多了两个小浮岛，上面有诸如“闪ウラン矿”这样珍贵的素材，不过有很多的敌人把守，与他们交战时注意要以水怪“ケラトラプトル”（蓝色）为优先消灭对象，否则它会叫来更多的敌人。拿全宝箱后即可从另一端离开。

宝箱资料
地底湖：谜の液体×13、流水の指轮(浮岛)、闪ウラン矿(浮岛)、耐水のピアス（饰品）、水のおみくじ(浮岛)、ムナール石(浮岛)、濡れた鳞×6(浮岛出现后)、水边の鳞×5(浮岛出现后)
空を覆う洞窟：深渊の鳞×7
空を望む山道：落ちた泪

テージンタワー

离开“スーリヤ湖”便是通往目的地“ヲルバ乡”前最长的一段路“テージンタワー”。沿着大绝壁前进不久即可进入“テージンタワー”，这是一个 7 层的巨大迷宫。

进入后发生事件，“テージンタワー”内部构造发生变化，在 1 层拿完宝箱之后就可以去 2 层了。在 2 层会遇到法尔希出现并击破墙壁的事件，自此漫长的“テージンタワー”之旅正式开始。在这个迷宫里玩家要做的事情主要就是领任务、做任务，然后道路打通，继续深入。

2 层最先触发的任务“巴の守护者・しなやかな块”的目标“ギガゼラチン”在顺着旁边楼梯过去的东之石像广场上，非常容易奇袭，装备水耐性饰品，之后用雷属性猛轰即可；22 号任务“巴の守护者・不坏の兵士”的目标“スパルタン”在第一个石像边上的通道通往的广场上，同样很容易奇袭，奇袭后先在崩溃状态下猛攻“スパルタン”，不要管杂兵（如果先打掉杂兵的话它会叫更多的杂兵出来），之后它一恢复正常状态立刻叫召唤兽出来一鼓作气消灭它，根本不给它出手的机会，它的弱点为水和雷；23 号任务“巴の守护者・地を这う甲胄”的目标“グランガッチ”就在中央的石像前，奇袭后利用“攻击手+双追击手”的配置可以直接消灭。

通过 2 层后顺路直接来到 3 层，调查石像后再次改变内部结构，乘电梯去 4 层，4 层有两部电梯，利用北侧的那台直接上 5 层。在 5 层调查石像接受 24 号任务“巴の守护者・疎ましき缀れ”，任务目标“ムシュフシュ”就在边上，与之战斗时要第一时间先击破旁边的两个妖人系怪兽“ヤクシニー”，它们会附加各种不利状态给我方，而之后对付“ムシュフシュ”时需注意，冰火雷水四个属性它都是吸收状态，只用物理攻击打即可。之后回到 4 层南侧乘电梯到 6 层，在 6 层分别调查两个石像领取 25 号任务“巴の守护者・呪わしき妖魔”以及再次改变塔内结构。之后从 6 层的新房间走楼梯下到 5 层遇到任务目标——特殊尸骸“ヴェーターラ”，此敌人攻击能力不强，但会使用物理攻击无效的障壁，所以开始后用魔法围着将其快速打至崩溃状态，之后障壁消失，就可以物理攻击群殴之了。

塔内的最后一个任务 26 号任务“巴の守护者・忌わしき绝叫”要在 5 层


■下界最美丽的场景——大いなる絶壁。

领取，之后到6层找到目标“ベナンガラン”，其具有降低我方防御力的能力，且会附加各种不利状态，所以战斗中治疗手是必备的，在和它的战斗中关键是要快速先消灭边上的杂兵。

完成以上所有事宜后到5层调查内圈的石像改变塔内结构，之后按照4－6－最上层的顺序深入。在塔顶遇到了之前数度捣乱的法尔希“ダハーカ”，这一次干脆结果了它。BOSS的攻击多为魔法，所以战前可以装备上诸如“ルーンブレス”以及“精灵の指轮”这些增加魔法耐性的饰品。必要的最佳配置有“ラッシュアサルト”、“勇戦の凯歌”、“フェニックス”以及任意带有弱化手的配置，推荐“狩人への祝福（弱化手＋攻击手＋治疗手）”，可以防止连锁计量槽不归原位。开战后立刻给BOSS上减速魔法，之后先用“勇战の凯歌”这个比较稳妥的配置了解BOSS的攻击频率，熟悉之后可以间或切换成“ラッシュアサルト”猛攻一阵以快速增长连锁计量槽。BOSS的必杀技有四种：“不浄的言魂”属于单体伤害，没有什么大威胁；其余的就是火属性和冰属性全体大伤害以及给我方全体附加异常状态。这四种必杀技在释放前都会有特写，这个时间足够玩家切换至“フェニックス”以减小损伤以及之后的回复。此外，如果战斗过程中BOSS为自己加了加速以及魔法攻击力上升状态，要及时用减速魔法等取消他的有利状态。

宝箱资料

大いなる绝壁：まがまがしき剑牙×20
第1层：耐雷のピアス（饰品）、4721ギル、欠けた牙×12
第2层：スパークプラグ×5
第3层：シームルグ（武器）、メタルバンド×2（饰品）
第4层北侧：きれいなガラス玉×2
第5层：盘古の骨×9
第4层南侧：疾风の指轮（饰品）、虹のアンクレット×2（饰品）
第6层：悲叹の红泪×4、沈まぬ太阳（武器）
第5层：ライブラスコープ
第6层：悔恨の泪×8、土の指轮（饰品）
破狱の天楼：耐冰のピアス×2（饰品）、エーテルスモーク
第7层：グッドチョイス

BOSS ファルシ＝ダハーカ BATTLE

HP 2314800/弱点 无/崩溃极限320.0%/掉落“テトラティアラ”/合中减速魔法スロウ

ヲルバ乡

顺着道路一路边杀尸骸边前进就会进入香草和芳的故乡“ヲルバ乡”，这里有一个支线事件“パクティの修理”，比较容易完成，有不错的奖励。在“ヲルバ乡”只需顺着道路前进即可，一路上建议不去招惹“ヴェーターラ”，HP太多又会物理障壁，浪费时间也没什么好处，得不偿失。

来到“ヲルバ乡：铁道桥迹”的尽头，玩家将面临与“バルトアンデルス”第二次大战。

这一次“バルトアンデルス”没有了那么多的部分，仅仅是主体而已，但HP高达330万以上，所以玩家要做好持久战的准备，以稳妥为先。BOSS最麻烦的要数让我方全体虚脱”魔法“ダルガ”，因此战前可以将手中的“虹のアンクレット（虚脱耐性＋30％）”全都装备到参战人员身上，其中负责回复的治疗手一定要装备一个。此外，BOSS让我方全体中毒的“バイオガ”最好也装备耐毒的饰品予以预防。开战后先给BOSS施加减速魔法，之后抓住间隙猛攻以快速提升连锁计量槽，“バルトアンデルス”这次的崩溃极限是200％，还是比较容易达成的。当BOSS释放全体攻击“タナトスの哄笑”特写出现时一定要及时切换至“フェニックス”来减少伤害。此战如果拖得时间太长的话会被施以“死亡宣告”，遇到这种情况时，就可以适当地加强一下攻击的力度，要相信自己的治疗手！

胜利后调查路边的冥碑发生剧情，众人决定，乘飞空艇杀回茧，与命运做最后的抗争！



■给BOSS施加各种状态下降魔法后会轻松不少。

BOSS バルトアンデルス BATTLE

HP 3307500/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落“女神の加护”/合中减速魔法スロウ、所有属性半减

支线剧情：パクティの修理

在“ヲルバ乡”的某间房屋里会见到香草的机器人朋友“パクティ”，但是它出了故障，玩家则要找到5个零件帮它修理好这个故障。这5个部件依次是：

1. 电源ケーブル：在パクティ所在房屋前面的货物运送车上。
2. バッテリーパック：某个有“ヴェーターラ”的房屋。
3. トロコイド齿车：打倒前往集会所迹路上的树根附近的ノスフェラトゥ。
4. 非球面レンズ：集会所迹屋子里的桌子上
5. 金属プレート：铁道桥迹的碎石堆

找到这些之后回去调查“パクティ”就可以完成这个事件。之后与“パクティ”对话可以获得“スニークスモーク×10、超小型融合炉×2、金块、香水×5、プラチナインゴット×3”。

宝箱资料

集落迹：灰チタン石、ヘヴンズアクシズ、ライブラスコープ
集会所迹：モーグリのパペット、ムナール石
铁道桥迹：耐火のピアス、ニムロッドピアス、エーテルスモーク

恐怖的下界

TEXT BY:纱迦

终于到了传说中的下界，一开始那段极具《怪物猎人》风格的CG就给人留下了深刻印象：一个比山还大的怪物就已经让人目瞪口呆了，结果背后居然还有一个更大的怪物能一口把它吞掉！这个大到无边的怪物肯定就是本作的最强隐藏BOSS了！

不过到了下界才发现自己的实力严重不足，看着大平原上那些怪物跑来跑去，我只有绕开的份儿，不然就得打上十来分钟，至于那种山一样的怪物，一脚就能踩我10000的HP。什么，你问我当前有多少HP？好吧，我告诉你——2100……

Chapter 12 第十二章

将作为圣府法尔希动力来源的オファーン破坏并不能拯救茧，相反只会毁掉整个世界而中了法尔希的圈套。并不清楚真相的莱茵斯向首都发起了总攻，而事先便被转移到首都附近的アーク中的魔物也蜂拥而出，整个茧处在崩坏的边缘，为了阻止这一切，闪电等人乘坐飞空艇回到了首都。

怀着守护茧这一同样的信念，被法尔希作为道具利用的人们终于认清了自己的真正使命，曾经率领圣府军的罗修在最后时刻也认同了众人的目的。

戴斯利，或者应该叫法尔希バルトアンデルス，煽动一切混乱的罪魁祸首，审判的终焉之时已经来临了。

圣府首都エデン：グランプリサーキット

精彩的CG之后，马上就是BOSS战。BOSS“守护骑アナヴァタプタ”的实力还不足以挡路，进入BOSS战时是以奥丁的驾驶模式为起始的，只要玩家在起始阶段连续使用攻击间隙小的“真空破”提升连锁计量槽，之后用各种攻击马上就可以将BOSS打致崩溃，之后斩铁剑足以将它变为废铁。

胜出之后沿着很细的通道前进，这里的宝箱里有闪电的武器“ライオンハート”（《FF Ⅷ》主角斯考尔泪流满面），它改造一段便可以变成历代传统的超强武器“アルテマウェポン”，一定不要错过。

BOSS 守护骑アナヴァタプタ BATTLE

HP 280500/弱点 雷/崩溃极限250.0%/掉落“テスラタービン”、“圣府军技术实验局”

宝箱资料 ライオンハート（武器）、9240ギル

圣府首都エデン：サイドウォーク

这里的敌人很多，其中不乏机甲兵“キュラシェーア、キングベヒーモス”这样的强敌，不过也经常有第三方乱入的机会，大家好好把握，一些不必要的战斗可以回避。来到尽头，会遇到BOSS“ブラウド・クラッド”。

"ブラウド·クラッド"是一台巨大的机械，会使用浮游炮进行攻击。它对所有异常状态免疫，攻击全部是物理攻击。要特别注意的是打到一定程度后它会解除限制进行疯狂的报复攻击，同时加攻加速，如果队伍能力不足的话很容易在这里全灭。此时推荐换"フェニックス"的配置，撑过报复攻击之后再恢复进攻。

Boss ブラウド·クラッド BATTLE

HP 1530000/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落"粒子加速器"

宝箱资料 烈士のハート（武器）、オチルヴァニ（武器）

圣府首都エデン：ラムウ·モール

接下来马上又是一场BOSS战，这次的BOSS"アダマンケリス"也就是之前在下界看到的庞然大物，幸好这回我们面对的这一只比野生的要弱不少。不过尽管如此，它对全员的踩脚攻击依然威力巨大，还会使用威力更大的全体攻击"クエイク"。因为它的出招比较频繁，所以靠防御手也不管用，还是得用强化手强化物理防御以及加速。

继续前进，会来到公园地区。这里的敌人明显强了不少，特别是背上长了一朵花一般的"防卫骑スヴェリン"，实力极强。到了公园出口，会遇到一场强制战斗，对手是"タイラント"和"防卫骑スヴェリン"，如果这两位联手的话，估计没人能打过去，幸好这回我们是作为第三方乱入。这场战斗的要点就是不要急于干掉其中某一个敌人，把双方的HP都消耗殆尽时一口气打掉两个才是最佳方法。当然，优先打击目标是"防卫骑スヴェリン"。

继续前进，路上的敌人的实力都足以和BOSS匹敌，没有把握的话建议回避战斗。一段路程后会出现两只巨型敌人夹击你的剧情，不过实际上只用打拦住去路的"ジャガーノート"就行了，这个家伙的强大如果之前在"マハーバラ坑道"不慎遇到的话相信玩家已经见识过了，猛烈的火属性攻击是它的特点，所以所有对火有抗性的东西请全部装备在身上（其实可以看准间隙跑过去从而回避战斗，这就要看玩家的意愿了）。前方的道路上会出现尸骸"サクリファイス"，从此刻开始这是经常出现的敌人，其异常状态攻击非常强大，可装备上缩短各异常状态时间的饰品"女神的加护"对付。随后边回避边前进来到大门前，会与罗修以及他驾驶的"ブラウド·クラッド"进行第二次较量。

这次的"ブラウド·クラッド"HP更多，攻击力也更强。打法在前期和第一次比较接近，不过这次它会在从飞空形态和地面形态中进行切换，同时还会进行能量填充，填充完毕后连锁崩溃计量槽会归零，这就要求玩家抓紧时间进攻，所以这场战斗中必不可少的是强化手，而最最重要的就是加速魔法"ヘイスト"，不然只有被动挨打的份。战斗过程中它会在一定HP以下时自动加满HP并附加给自己加速等状态，但同时也处于物理和魔法防御力低下状态，这些状态会一直持续到战斗结束也无法解除，所以此时全员在加速状态下才可与之抗衡，而其处于飞空模式的时候攻击相对较弱，是我们出手攻击的好时机。顺带一提的是当它落在地面时将其打成崩溃状态，是可以将其挑空的，算好时间不让它落地可以少受不少伤害。

胜利后进入前方的电梯，玩家们将迎来最终章。



■这个BOSS无论是造型还是攻击方式都让人想起了《高达0083》里的ノイエ·ジール，罗修的性格和ガトー也有类似之处。

Boss ブラウド·クラッド BATTLE

HP 3570000/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落"ロイヤルガード"

宝箱资料 ラムウ·モール：パニッシャー（武器）、15000ギル、完全导体

セイレーン公园：烈火の指轮×2、粒子加速器×6、ライブラスコープ、胜者の勋章

リヴァイアサン·ターミナル：プレアデス（武器）、粒子加速器×6、兽神の刚爪×17、兽神の刚爪×12

セントラルガーデン：ミスリルテイン（武器）

セントラルタワー议事堂：パワーグローブ、エーテルスモーク

Chapter 13 第十三章

人和法尔希的最大不同在于人有一颗心，心可以产生无限的力量。法尔希制造出各种幻象，想让众人陷入绝望，以此召唤出诸神之黄昏来毁灭茧，但是它一直都没有成功。而这一次，在众人的努力之下法尔希被完全打倒，而茧也陷入危机之中……

オーファンズ·クレイドル：セントラルタワー祭祀堂

最终章的流程很短，在最终迷宫里跟着女神像前进，并将其分别打败，就可以来到最后的决战。最终迷宫的地形比较复杂，不过地图上将你要去的地方标得清清楚楚，所以不用担心迷路。不过路上的敌人非常厉害，而且就算将其打败也没多少经验，因此强烈建议躲过去，就算使用道具也再所不惜。



女神第一战的对手是ジャバウォック、バンダーナスナッチ。バンダーナスナッチ是不怕物理攻击，ジャバウォック是不怕魔法攻击，两者都吃弱化魔法。由于它们会互相回复，因此推荐优先打倒ジャバウォック，之后就简单了。

Boss ジャバウォック BATTLE

HP 678000/弱点 全属性/崩溃极限300.0%/掉落"月花の种"/デプロテ对其有特效

Boss バンダーナスナッチ BATTLE

HP 254250/弱点 无/崩溃极限150.0%/掉落"月花の种"/デシエル、ウィーク对其有特效

女神第二战的对手是ヴラディスラウス。这个对手的特征是极难被打成崩溃状态，因此要对其减物防魔防再打。它的招式里最厉害的是生者必灭，此技威力巨大，必须用防御手硬扛，幸好它不会连续出这招。推荐由玩家来操纵防御手。

Boss ヴラディスラウス BATTLE

HP 734500/弱点 全属性/崩溃极限999.9%/掉落"落ちた泪"、"悲叹の红泪"

女神第三战的对手是决战骑ティアマット，这个BOSS的攻击力很低，不过拥有全异常状态无效的特性，另外每隔一段时间就会将崩溃值清零，因此如果方法不对的话会陷入长期抗战之中。

Boss 决战骑ティアマット BATTLE

HP 3825000/弱点 无/崩溃极限200.0%/掉落"インペリアルガード"

宝箱资料 过给器×4、怒涛の逆鳞×20、シャーマニクス（武器）、黑い菌丝×8、菱マンガン矿、エリクサー、ヒヒイロカネ、3000ギル、5000ギル

最终决战

最终决战前会有一个记录点，建议在这里买好药品，因此接下来是三连战。

第一战：バルトアンデルス



这是和它的第3次战斗了。由于HP多，建议带上防御手以防万一。它的アルテマ和タナトスの哄笑是威力最大的两招，一看到这招就立刻换防御

手来扛吧。弱化手和强化手在此战能节省大量时间，个人推荐带上霍普，他在后期能学到塞兹的强化魔法，这样在战斗中即可当强化手也可以当治疗手。

バルトアンデルス

BATTLE

HP 5227500/弱点 无/崩溃极限250.0%

第二战：オーファン

目前遇到的 HP 最高的敌人，相当惊人。它会在“阳の道”后使用“心无き天使”，这一招是按比例给出伤害的，之后如果再跟一些强力攻击就比较棘手。而且“心无き天使”发动后是无法换职务的，因此一看到“阳の道”就要特别小心。这个 BOSS 的强力程度是无庸质疑的，但亦有一个妙招可以轻松搞定，那就是对其使用バイオ（毒魔法），成功之后就会看到它的血哗哗地往下减，比自己打快了十倍还不止。采用这招的话，我方只需始终保持防御配置，再给自己加防，就可以撑到胜利了。不过毒状态会在一定时间后消失，此时得再补一发，整场战斗大约需要成功 4 次。

▼这个BOSS的造型接近《猎天使魔女》的风格，美与丑都达到了极点，顺带一提的是这一战的音乐非常雄壮。



■以5星评价秒杀最终BOSS，即可获得一个隐藏的金杯！

第三战：オーファン

全游戏的最终 BOSS 战说难不难，说简单也不简单。开战后玩家会中死亡宣告，因此必须速战速决。这个 BOSS 平时无敌，只有在崩溃状态下才会受到伤害。如果行动过慢的话它会使用一招将崩溃值清零，另外当其从崩溃状态中恢复时会对自己狂加有益效果，这时得立马换弱化手将其消掉。一般来说两次崩溃就足以要它的命了。



オーファン

BATTLE

HP 3390000/弱点 无/崩溃极限500.0%

オーファン

BATTLE

HP 6780000/弱点 无/崩溃极限400.0%

通关？才刚上路！

TEXT BY:纱迦

从拿到游戏后就连夜奋战，打到这里时已经距离游戏发售过了 4 天，已经有两位同事抢先在我面前报喜通关了，而此时我正在和最终 BOSS 死磕。通关时时间已经是深夜 11 点半。虽然已经连续作战数天，但我依然睡意全无。看着任务栏里的空空荡荡的任务记录，看着新晶球盘上那夸张的升级要求，看着平原上那个山一样大的怪物，我深深地知道：通关，才是正式的开始！此时我的游戏时间定格在 36 小时之上，希望在 136 小时之前我能拿到本作的白金奖杯！

通关之后

与历代不同的是，本作通关之后有一次存档的机会。之后读取这个存档，可以回到最终决战前，利用那里的传送门可以返回下界冒险。而且当打败最终 BOSS 时，水晶石的第 10 级才会解放，这一层增加的能力是最多的。

本作的隐藏要素非常丰富，玩家首先可以去下界完成冥碑的任务，此时你会发现下界的那些敌人如今已经不堪一击，但是也有更强的敌人在等着你，你的冒险才刚刚开始。



■如果这个怪物就已经让你叹为观止了，那么我要告诉你，还有个更大的怪物能够把它像拎小鸡一样拎起来。

赚CP大法

游戏中赚 CP 的方法其实很多，这里先推荐一个抛砖引玉，在接下来的研究栏目中我们会推荐更多。

在下界大平原北部记录点附近，有一只“キングベヒーモス”跟一只“メギストテリウム”正在交手（在流程中也会看到）。这一战如果获胜的话能拿到 6600 点 CP。此战的好处在于必定能先制，而且敌人都是半血。打完之后回记录点往前走，这两位马上就会复活，如此反复即可刷经验。注意“キングベヒーモス”如果变身的话会回满血，因此推荐先制后先秒杀它。

无限制烟雷战术

由于战斗难度高，所以很多时候逃跑是最佳选择。这个时候能够不被敌人发现的烟雷就成了大家的最爱，但是烟雷数量有限，怎么办呢？其实只要使用烟雷后，在烟雷效果消失前遇敌，然后选择 RESTART，即可回到最后一次遇敌之前，同时烟雷不会消耗。利用这一招，把《FF》玩成《MGS》也是可能的哦！两大神作就这样奇妙地结合在一起了。

赚钱大法

目前来看最好赚钱的方法莫过于在下界大平原打“アダマントータス”和“アダマンタイマイ”，也就是长着巨大獠牙的巨大怪物。这个怪物的实力非常强，正常情况下要很后期才能干掉它，但是也有办法能够在初期就战胜它。方法是开战后立刻让香草发动召唤，这样怪物必倒地，之后让香草狂用即死魔法デス，就有一定几率将其秒杀。之后它有可能掉落价值 15 万的“プラチナインゴット”和价值 150 万的“トラペゾヘドロン（珍稀掉落）”！

战斗前装备上增加掉落几率的“グッドチョイス”和“ベストチョイス（由グッドチョイス升级后合成）”，可以增加道具掉落几率，如果被秒也没关系，重来即可。这个方法就是搏几率，一旦成功的话除了能赚钱，还能拿到 4 万点 CP！

实用技术 攻略透解

FINAL FANTASY XIII

PHANTASY STAR PORTABLE 2

ファンタシースターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

说到收集要素，恐怕很少有游戏能超越《梦幻之星 携带版 2》，不仅武器和任务的数量惊人，各种称号以及隐藏要素也多得令人望而生畏。当然，给玩家无穷的挖掘和研究空间也是游戏本身的乐趣之一。本期我们就和大家分享本作中比较重要的一些收集要素，这还远远不是全部内容，更多的还需要玩家拉上自己的好友一起在冒险的世界中不断探索！

文 九兵卫 美编 anubis

梦幻之星 携带版2	SEGA	角色扮演
PSP ファンタシースターポータブル2		日版
2009年12月3日发售	1～4人	4800日元
无对应周边		

关键称号一览

称号名	达成条件	报酬
ビギナー	等级成长为3	レスタ
ルーキー	等级成长为10	グリングリンライン
ホープ	等级成长为20	フォトンドロップ
リーダー	等级成长为30	フォトンクリスタル
チーフ	等级成长为40	PAフラグメント
エリート	等级成长为50	PAフラグメント
エース	等级成长为60	PAフラグメント
ベテラン	等级成长为70	PAフラグメント
クイーン	等级成长为80	PAフラグメント
ディラガンスレイヤー	消灭5只ディ・ラガン	ギイガ/パワー
レオルバディアスレイヤー	消灭5只レオル・バディア	ギイガ/ヒット
凶鲛人	消灭ギルシャーク	シャークパペット
ビューティフル	消灭ナルリリー	フォトンスフィア
スーパールーキー	消灭500只怪物	蛇腹アルビーノ
スーパーエース	消灭2500只怪物	ラストサバイバー・レプカ
スーパーヒーロー	消灭5000只怪物	マジカルピース
スーパーエリート	消灭10000只怪物	コクイントウ・ホオズキ
新米部队	主线故事进行至第二章开始	スケープドール
佣兵部队	主线故事进行至第三章开始	ウエポンズバッヂ铁
热血部队	主线故事进行至第四章开始	カクワネ・ヌイミ
搜索部队	主线故事进行至第五章开始	魔石ハートキー
侦察部队	主线故事进行至第六章开始	魔石イリティスタ
游击部队	主线故事进行至第七章开始	魔石ブラッディムーン
仲良部队	主线故事进行至第八章开始	魔石ファントムナイト
一流部队	主线故事进行至第九章开始	ウエポンズバッヂ铜
凄腕部队	主线故事进行至第十章开始	フォトンクリスタル
英雄部队	主线故事完成	ミカポートレート
世界を救った英雄	达成Normal Ending	ダークネスウィング
未来を救った英雄	达成Good Ending	ホワイティルウィング
战场のナンパ师	完成5次自由任务	シルフィード
期待の新星	完成25次自由任务	ビッグフィッシャー
次期社长候补注目度No.1	完成50次自由任务	ディン・ディ・ベル
リトルウィングの切り札	完成100次自由任务	セイクリッドダスター
历史を见る者	同一角色游戏时间达到10小时以上	宇宙の泉
历史を书き换える者	同一角色游戏时间达到25小时以上	ハシラドケイ
亚空间が见えた者	同一角色游戏时间达到50小时以上	モダン・ウォッチ
次元の狭间に生きる者	同一角色游戏时间达到100小时以上	コックピットチェア
回避の达人	紧急回避50次	ペルパ/レグス
逃げるが胜ち	紧急回避250次	ギィガ/レグス
防御の达人	防御50次	ヘル/マインド
铁壁	防御250次	ギィ/マインド
反射の达人	完美防御50次	ハマノコテ
心眼	完美防御250次	トリニティバッシュ
反击の达人	完美反击50次	ペルパ/パワー
ブロッキング	完美反击250次	ギィガ/パワー
连击の达人	50连击达成	ペルパ/ヒット
讨つべし！	80连击达成	ギイガ/ヒット
カスタムマニア	武器强化100次	ハイパーウェイブ
アーティスト	收集10套服装	フォトンドロップ
ファッションリーダー	收集50套服装	フォトンクリスタル
ベストドレッサー	收集100套服装	フォトンスフィア
オシャレリーダー	换装10次	アニャンフラワ（红）
オシャレ番长	换装100次	アニャンフラワ（黄）
エミリアといつまでも	エミリア加入队伍	エミリアポートレート
トニオの饮み仲间	トニオ加入队伍	トニオポートレート
リィナのベビーシッター	リィナ加入队伍	リィナポートレート
ユートの兄贵分	ユート加入队伍	ユートポートレート
种族を超えた爱を育む者	与同伴机器人关系亲密	PMデバイスGH500
ベストパートナー	设定同伴机器人	アザー・フューチャー
クラッド6の有名人	收集10枚同伴卡片	プライベート・バー
クラッド6のアイドル	收集25枚同伴卡片	プライベートカフェ
クラッド6のトップスター	收集50枚同伴卡片	ハッピー・スコア
若きカリスマ	给同伴下达50次指令	ペルパ/レインボウ
お客様のためなら死ねる	战斗不能达到10次	ヘブンリーリング
クラッシャー	最高伤害值超过300	タルラッピーキャノン

服装密码

VOCALOID 初音ミク（初音未来）

名称	密码
ミクのネギセイバー	3921 6748
ミクのツインネギセイバー	3932 4187
ミクのネギライフル	3976 1638
ミクのネギウォンド	3914 7856
初音ミクドレス(女性用、服装)	3955 3421
初音ミクドレス(女性用、部件)	3955 3422

ヱヴァンゲリヲン新剧场版（EVA新剧场版）※第2弹2010年01月07日公开

名称	密码
ロンギヌスの枪	—
プラグスーツ・シンジ(男性用、服装)	3264 3361
プラグスーツ・シンジ(男性用、部件)	3264 3362
プラグスーツ・アスカ(女性用、服装)	2399 2211
プラグスーツ・アスカ(女性用、部件)	2399 2212
プラグスーツ・レイ	—

ヒザハット（必胜客）

名称	密码
チーズくんフィギュア	3973 0587

战场のヴァルキュリア2（战场的女武神2）

名称	密码
エーデルワイス号	8739 1935

SUV介绍

※兽人LV10可以使用SUV武器；发动SUV需要蓄满必杀槽，之后同时按下□+△键即可；SUV只能镶嵌在Grade B以上的武器之上。

名称	稀有度	等级	制造商	持久力	必要等级	特殊效果
ヘーゲルバスター	★4	B	GRM	1	10	攻击下降、商店购入
ヘーゲルアタッカー	★8	A	GRM	2	10	攻击下降
ラファールバスター	★4	B	GRM	1	10	防御下降、商店购入
ラファールアタッカー	★8	A	GRM	2	10	防御下降
ブリッツバスター	★4	B	GRM	1	10	麻痹
ブリッツアタッカー	★8	A	GRM	2	10	麻痹
グロームバスター	★4	B	GRM	1	10	感电
グロームアタッカー	★8	A	GRM	2	10	感电
メテオバスター	★4	B	GRM	1	10	混乱
メテオアタッカー	★8	A	GRM	2	10	混乱
シュトルムバスター	★4	B	GRM	1	10	燃烧、称号报酬：未来を紡ぎし者
シュトルムアタッカー	★8	A	GRM	2	10	燃烧
ヴィヴィアン・フリューゲ	★4	B	GRM	5	10	自动回复
ラピア・フリューゲ	★8	A	GRM	10	10	自动回复
パラディ・カタラクト	★4	B	GRM	1	10	冻结
スローネ・カタラクト	★8	A	GRM	2	10	冻结
ギガス・ファウスト	★4	B	GRM	1	10	混乱、商店购入
アレス・ファウスト	★8	A	GRM	2	10	混乱
ワイズ・ファウスト	★4	B	GRM	1	10	混乱
アポロ・ファウスト	★8	A	GRM	2	10	混乱
ビグスインパクト	★4	B	GRM	1	10	睡眠
デスインパクト	★8	A	GRM	2	10	睡眠
フレイムパンツァー	★4	B	GRM	1	10	燃烧
バーニングパンツァー	★8	A	GRM	2	10	燃烧
エアライドクラスター	★4	B	GRM	1	10	感电、商店购入
セイクリッドクラスター	★8	A	GRM	2	10	感电
ヴィヴィアンパニッシャー	★4	B	GRM	1	10	魅惑
イノセントパニッシャー	★8	A	GRM	2	10	魅惑
ギガス・エスパダ	★4	B	GRM	1	10	—
アレス・エスパダ	★8	A	GRM	2	10	—
セラフィム・フリューゲ	★6	B	GRM	2	10	シフタ、デバンド完全回复

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

由于上期的《心跳回忆 4》攻略还不够完整，所以在本期游戏进行时中补充两个隐藏角色的攻略方法，希望给仍然沉浸在"心跳历程"中的玩家带来一点帮助吧。本期继续连载《勇者斗恶龙 IX》的冒险故事，虽说《最终幻想XIII》发售了，但还是得记得更新一下新任务哦。

从本期开始，游戏进行时栏目中将开设一个新版块，专门给奖杯控和成就饭提供最新的奖杯与成就消息，同时也欢迎读者们来信与我们一起交流奖杯与成就的心得。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

实用技术 游戏进行时

心跳回忆4 心跳之声依然

第一女主角皐月优好比初代中的藤崎诗织，想要追到她还是要费一定时间的，而且起码得先把游戏打通 3 次，等强力的特技出来后就可以大幅提升自己的能力了。另外，上期的攻略由于时间问题还不够完整，所以补充一下两个隐藏角色的攻略方法。

原名	ときめきメモリアル4
机种	PSP
类型	模拟育成



七河 瑠依

档案	
生日	2月2日
星座	水瓶座
血型	B型
身长	169cm
三围	第一年B84／W54／H85 第二年B84／W55／H85 第三年B84／W54／H85

攻略要点

首先得一直给正志打电话，然后就会碰见他的姐姐瑠依，当她登场后，只要不断给正志打电话，那么就有很大的几率碰见她。另外，瑠依和都子一样，是不会受到炸弹影响的，所以好感觉只会上升不会下降。因为她本人非常喜欢漫画，所以还是加入漫研部比较好，在漫研部活动时可以通过按 L、R 来碰到她。总的来说还是一个非常好攻略的角色，最后一年过完正月之后就可以确定结局了。



小提示

2010 年 3 月 -8 月之间会上映"メタルスネーク"这个影片，只要和她一起约会的话，可是会看见《合金装备》中著名的罗伊 · 坎贝尔上校的哦。

水月 春奈



攻略要点

其实她就是和玩家交换笔记的"ハル"，而且只有第二年时才能碰见她，具体还要注意以下几个条件。

1. 第二年时，艺术一定要 90 以上，最好不要参加漫研部和化学部。
2. 炸弹和是否打工对于ハル无法造成影响，所以这点大可放心。
3. 最好不要和其他女孩子保持很高的好感度，特别像大仓都子。

当交换完笔记后只要一直交换下去即可，情人节的时候记得送给ハル巧克力，第三年后基本上就可以确定结局了，当然结局的种类只有一种。

ハル的 CG 收集和玩家的艺术值有关，具体如下。

年月	地点	内容	备注
第三年5月2日	教室	自画像1	无特别要求
第三年5月2日	教室	自画像2	艺术值200以上，并且不装备特技"Yの魔眼"
第三年5月2日	教室	自画像3	艺术值200以下，运动值200以上，并且不装备特技"Yの魔眼"
第三年5月2日	教室	自画像4	艺术值200以上，并且装备特技"Yの魔眼"
第三年5月2日	教室	自画像5	艺术值200以下，运动值200以下

勇者斗恶龙IX 勇者冒险日记 Vol.8

本周的更新主题就是"圣诞节"，总计会有 4 件相关装备供玩家在 Wi-Fi 商店购买，热衷于收集的玩家千万不要错过。另外根据官方提供的情报，随后的两次更新将会增加与露伊达酒馆有关的任务，在这之前大家不妨尽量通过"擦身交换"来提升酒馆的等级，说不定到时候就有意外惊喜等着你哦！



原名	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人
机种	NDS
类型	角色扮演

No.152	クロ-スさんの马★
任务 NPC	エルシオン学院右上角大陆民屋中的男子
任务奖励	エスタークの地图 Lv1（虹色の布きれ）

接受任务后需要前往 LV70 以上"火山"地形的藏宝洞穴深处遭遇れんごく天马，并保证每次战斗不超过 5 个回合结束会获得特殊道具"传说のティテツ"，最后累计 8 个该物品交给委托人即可完成任务。

No.153	食べられたたましい
任务 NPC	ドミールの里右下方洞穴中的骷髅（世界地图）
任务奖励	シルバーオーブ

任务的要求是前往 LV70 以上的"藏宝洞穴"，在 15 个回合以内击败邪眼皇帝アウルート。敌人的 HP 在 5200 左右，如果运气够好，没有碰到其使用取消所有有利状态的技能，那么蓄力到 50 发动强力单体攻击即可轻松获胜，否则就需要保证每回合对其造成足够大的伤害。

No.154	クロ-スさんのなやみ★
任务 NPC	エルシオン学院右上角大陆民屋中的书架
任务奖励	さとりのマント（しっぷうのバンダナ）

在小屋附近随机遭遇ナイトキング，使用"せいすい"对其完成最后一击即可。由于其对所有物理和道具攻击都有一定的格挡几率，建议先让魔法型角色使用普通攻击削减其体力（HP256），然后所有人再合力使用圣水达成目标。

No.155	ハッピ-クリスマス
任务 NPC	サンマロウ入口道具屋左侧的小女孩
任务奖励	ようせいのうでわ、ハッピークラッカー

任务所需的道具"クリスマスケーキ"只能在 12 月 12 日之后进行 Wi-Fi 商店更新才能购买，想节约时间的玩家可以在更新前备份自己的存档，如果没有刷出相应的道具，再拷贝回原来的存档进行更新就可以不受更新时间的限制。之后将该道具交给上个任务民屋中的男子，最后向小女孩汇报结果即可。









这代不少击破效果都要求连击数，这对于我这样的老玩家来说可真是“老革命遇到了新问题”，如果光荣设计成不能战场中断存档的话，那就更赞了。当然这是不可能的，因为这回光荣为了照顾Wii上的那些LIGHT USER做出了不少体贴的改进，要是真来这么一下子估计会被骂翻吧。不过从目前来看捧场的似乎还是老玩家，不得不说光荣有点一厢情愿了。

战国无双3

原名：战国无双3　机种：Wii　类型：动作

秘藏武器补遗　战国乱世，谁是英雄！

因为时间关系，上期的研究中有4把秘藏武器的取得关卡不明，现在就为大家补完。之前曾怀疑新武将的武器要在下载模式中取得，现在看来我们的确冤枉了光荣。

要想获得各角色的秘藏武器，需要满足以下条件

①1P是要拿武器的角色

②该角色的无双演武已经通关（没有无双演武的角色除外）

③难度必须是难しい或地狱

④在指定关卡中，由玩家完成全部击破效果。满足以上条件之后，在过关时就会自动获得秘藏武器。秘藏武器的强化次数均为0。击破效果在游戏中可以查到，完成顺序不拘。

采用固有角色武器的新武将，其秘藏武器均是在模拟演武・小牧长久手の战い（羽柴军）入手的，性能则与固有角色的秘藏武器一样。

上期攻略中关于各武将秘藏武器的类型中有一些疏漏，真田幸村、织田信长、明智光秀、阿国、杂贺孙市、浓姬、稻姬、石田三成、浅井长政、岛左近、直江兼续、黑田官兵卫、立花宗茂、鹰丸的武器类型应该是正常，而不是速度。

角色名	武器名	入手关卡	类型	攻击力	属性	技能
今川义元	意富加牟豆美	模拟演武・三增の战い（武田军）	力量	64	闪光	地击3 天风3 神流3 秘技2 虎乱2 立志2
新武将・刀	童子切安纲	模拟演武・关ヶ原の战い（西军）	正常	51	红莲	天击2 地风3 天风3 神风3 破天3 虎乱2
新武将・枪	御手杵	模拟演武・大坂の阵（德川军）	正常	52	闪光	猛攻2 地击3 天击3 骑击3 骑风3 秘技2
新武将・薙刀	护良真守薙刀	模拟演武・长谷堂の战い（伊达军）	正常	50	烈空	天击3 天风3 天流3 霸流3 怒发2 立志2

村雨城奈落难度的狸猫像奖励

数量	奖励
3	新武将可以使用青雨城主的造型
10	鹰丸专用任务“谜の武士たち”
18	新武将可以使用赤雨城主的造型
26	鹰丸专用任务“谜の强者たち”

数量	奖励
33	新武将可以使用绿雨城主的造型
39	鹰丸专用任务“谜の猛将たち”
46	新武将可以使用桃雨城主的造型
54	熊鞍



《猎天使魔女》似乎有挖掘不完的秘密。这不，最近又爆出了一条惊天秘技，可以不费吹灰之力，取得除双节棍以外所有重要的隐藏要素，而且秘技本身与成就／奖杯之间并不冲突。但同时，使用本秘技会严重影响游戏乐趣和耐玩度，因此奉劝各位玩家，不到万不得已时，请勿随意使用。特别是刚刚接触本作的玩家，最好能够抵御诱惑，跳过本段内容。

猎天使魔女

原名：BAYONETTA　机种：PS3/X360　类型：动作

电话直销超级秘技　妖艳的魔女之舞



使用该秘技取得隐藏要素，惟一的代价就是大量的金钱，一共需要2100万。首先，你可以去第七章打两次四元德“节制”，以赚取200万以上的金钱，然后前往第二章第3场战斗所在的那个广场。这个广场上共有3部公用电话，楼梯下左边的电话用于开启隐藏武器，右边的电话用于开启隐藏饰品，后面靠近柱子的电话用于开启隐藏角色。只要站在电话前输入秘技指令，成功后会听到音效，并扣除一定数量的金钱，金钱不够时秘技无效。因为要用十字键输入指令，X360的十字键有时会按不准，所以输入时可以慢一些，尽量按准一些，没有成功的话可以多试几次。优先购入“时之腕轮”，之后配合火箭百裂脚打第二章的BOSS，X360版一次就能赚两千万以上，PS3版也有数百万进账，很快就能挣够电话直销所需的钞票。



指令	开启内容	名称	所需金钱
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→Y（△）	武器	火星枪	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→A（×）	武器	光剑	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→LB（L1）	武器	光环	300万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→LT（L2）	饰品	时之腕轮	200万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→RB（R1）	饰品	长之证	300万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→RT（R2）	饰品	绝顶之腕饰	500万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→B（○）	隐藏角色	贞德	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→X（□）	隐藏角色	小恶魔ZERO	500万



从本期开始，“游戏进行时”栏目中会为各位PS3玩家、特别是奖杯迷们开辟一个小版块，请各位多多捧场。由于陈列室场地有限，所以放大篇幅的奖杯攻略是不太现实的。当然，仅仅推荐那些奖杯简单的游戏个人觉得内容会显得比较单一，奖杯世界中的趣闻，不为人知的小秘密，甚至是玩家在拿某个奖杯时的真实经历，都可能成为陈列室中的资料。这一次，就先介绍两款创纪录的PSN小游戏吧。（感谢奖杯迷3.2提供部分内容）

奖杯进行时

速 最速奖杯游戏

说到耗时最短的奖杯游戏，可能很多人都会想到PSN的《影中漫步》，这款风格诡异的互动影像作品只要按提示操作，让影像播放完，并且找到特定画面中的隐藏图标就能拿齐所有奖杯，平均耗时在半小时左右，而且售价低廉，因此曾受到奖杯迷们的追捧。但2009年10月14日，“最速奖杯游戏”的王座被风格更加诡异的《.detuned》所取代。

《.detuned》是一款通过不同按键组合来控制人物变换形态的休闲类小游戏，售价仅2.99美元，合购的话只要5块钱人民币，而4铜、5银、1金共计10个奖杯300点经验值，也是PSN游戏的基本配置。本作的奖杯难度之低令人发指，在了解玩法之后，10分钟左右就能取得全部奖杯，这已经和白送没什么区别了。相信这一纪录短期之内不会被打破。



少 最少奖杯游戏

“最速”之后，再介绍个“最少”吧。PSN游戏的奖杯虽少，一般也有10个左右，但是《青蛙过河重制版》（Frogger Returns）只有4个奖杯！奖杯构成是1银3金，按照PSN游戏300点经验值计算，这已经是最少奖杯数量的极限了。通过第一关得一个银杯，通过第二关、第三关和第四关分别得一个金杯，奖杯取得条件可以用“简单粗暴”来形容。

对于有些年纪的老玩家来说，《青蛙过河》的玩法想必都不会陌生，玩家需要操控青蛙避开各种障碍物、机关和天敌，到达对岸的指定位置。送5只青蛙到达终点，就算完成一关。就奖杯难度而言，本作比《影中漫步》和《.detuned》还是要难一些的，虽然游戏的内容很少，在动作游戏方面有一定基础的玩家通常可以半小时以内通过全部四关，但是第三关的难度比较大，打了一下午还是被卡住的玩家也是有的。建议选择Time Trial模式进行游戏，此模式下青蛙的命数无限，可以选关，一关一关地通过。

《青蛙过河重制版》的价格是4.99美元，合购只需7元人民币，想重温一下童年美好记忆的玩家不妨试上一试。



软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

临近年底，各大主机都有了不小的价格变化，家用机上X360持续热销，而且售价有了小幅下降，PS3则随着《最终幻想XIII》的发售吸引了不少进入次世代的玩家们。掌机上神游版NDSi终于上市，给国内的行货市场又带来了不少活力。借此，在新的一年中，市场风向标也为了能够给玩家带来更好的购买意见，特别加入了"近期推荐购入指数"这项标志，希望通过这项参数能够给即将购机的玩家做一个最合理的综合参考。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情——提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280元
记忆棒	16GB高速MARK2组棒	268元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K/3K）	28元
保护壳	黑角新版PSP-3000水晶保护套	38元

总计	1614元
近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 自从感恩节的"黑色星期五"开始，PSP的游戏市场就有了回暖的迹象，从偷跑的《铁拳6》一直到2010年年初即将发售的《王国之心》续作，PSP在这段时间内应该是毫不冷场，不过毕竟国内和国外的节日习俗不同，在过年之前，国内的PSP市场依旧属于不温不火的状态，这种情况也恰好适合出手购买PSP主机，毕竟冷淡的购物情绪一般就预示着平稳的游戏市场，如果玩家都没有购物欲望的话，PSP的价格即便涨了也会跌下来的，所以近段时间还是很适合购买PSP主机的。一方面，PSP-3000的新版自制系统5.03GEN-C已经发布，新系统预示着PSP-3000的破解进入了新的阶段，虽然破解的基础还停留在5.03原版系统上，但实际5.03GEN-C已经融入了6.0系统的一些功能，而且新系统对于近段时间反破解游戏也都有了很好的支持，相信年底的大作潮应该足够保证玩家的娱乐生活了。另一方面，PSP go的价格依旧稳定，裸机1700元左右的价格也比较符合玩家的心理预期，而合买游戏的方式也能保证PSP go玩家在第一时间玩到自己想玩的游戏大作，毕竟参与合买只需要花费50多元的价格就能获得一款正版游戏，这对于经历过GBA时代的玩家应该都不算什么问题。目前在便携和游戏的稳定性上可以考虑PSP go，如果自己是纯游戏玩家还是尽量选择PSP-3000。此外，前段时间销售势头不错的PSP-2000 V3版主机存货已经越来越少，因此市场上也出现了不少翻新主机，对于口袋银子不足想要这部分主机的玩家一定要慎重考虑，避免购买冷门颜色的主机，尽量以黑白为主，因为有不少冷门颜色主机，比如粉色、银色都是依靠回收的主机进行更新外壳所翻新制作的了，过年如果买到翻新主机那可就得不偿失了。



▲PSP-3000的最新自制系统为5.03GEN-C，买机的时候一定要让JS刷到这个系统才可以玩到新游戏。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-3000主机（红绿蓝黄）	1480元
PSP go（港版黑白）	1720元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	10元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	38元
4GB高速MARK2组棒	88元
4GB极速HG组棒	98元
8GB高速MARK2组棒	158元
8GB极速HG组棒	168元
16GB高速MARK2组棒	268元
16GB极速HG组棒	298元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，白色）	1480元
视频线	高仿色差线	60元

总计	1540元
近期推荐购入指数	6

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii主机一直是业界议论的对象，同时也是国外玩家抢购的对象，虽然前段时间曾有过萎靡的表现，但是感恩节单周55万台的北美销量，还是让任天堂赢得了"黑色星期五"的胜利，不过国外的出色形势并不能表示国内的Wii主机也在热销，因为国内的Wii主机存货越来越少，而且破解越来越困难，现在Wii的售价已经提高了不少，以前以一台PSP的价格买到Wii的想法已经是天方夜谭了。目前新版的Wii主机都需要更换光驱底板才能进行改机，而光驱底板的成本一般是100-150元，所以Wii的国内售价目前在1500元左右，不过现在市场上现存的光驱底板也越来越少了，以后想要购买的可破解的Wii恐怕还需要花费更多的银子。可见，Wii在国外的售价虽然从249美元降到了199美元，但是国内的Wii价格却在上涨，而且这个趋势还没有减弱的意思。不过在另一方面，也是因为降价的影响，原先一直高位的黑色Wii主机现在却有了变化，19XX元的售价已经降到了17XX元，这对于喜欢黑色主机玩家倒是个不错的消息，但是黑色主机的破解恐怕也是需要大费周章的。另外，任天堂在前段时间也在美国发布了Wii主机的彩色手柄，这次一共推出了两种新颜色，分别是天蓝和粉色，预定于明年的情人节发售，一直觉得黑白颜色比较单调的玩家可以关注一下。最后，还要提醒玩家，目前市场上已经出现了不少翻新的Wii主机，这些主机主要是台版，特点是可以直接进行软刷而不用更换光驱底板，玩家遇到这样的主机千万要注意，仔细观察主机的表面是否有划痕，缝隙处是否有灰尘，看看螺丝有没有拧过的痕迹，如果有些蛛丝马迹，尽量还是过段时间再来选购吧。



▲现在的台版机前几位编号都是106X，这样100X开头的必然属于翻新

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，白色）	1480元
Wii主机（日版，黑色）	1750元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wiifit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wiifit》（高仿Wii平衡板）	380元
高仿NGC手柄	50元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
高仿经典手柄（一代）	68元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，120GB）	2380元
线材	高仿索尼HDMI线	50元

总计	2430元
近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 受到《最终幻想XIII》的影响，PS3在这段时间处于比较热销的状态，不过主机的售价却很平稳，因为超薄PS3掀起的波澜已经基本平息，玩家现在再购买主机也主要是冲着游戏大作去的。目前想要购机的玩家普遍比较关心的是《最终幻想XIII》的限定版主机，这款限定版主机内附了《最终幻想XIII》的游戏，并且把主机的容量由普通的120GB提升到了250GB，和前段时间的《未知海域2》限定版主机容量相同，限定版主机的香港报价是2599港币，如果除去《最终幻想XIII》在香港649的定价，PS3主机实际上只要1950港币，不过玩家可不要高兴的太早，这只是香港的售价，目前这款限定版主机的国内实际价格在3200元到3600元之间，喜欢的玩家不妨到周围的电玩店去问问预定一台。此外普通的120GB超薄版PS3目前的售价大概在2380元左右，和以前的报价基本一致，喜欢《最终幻想XIII》却买不到限定版的玩家不妨也考虑一下普通版的PS3 Slim。



主机及主要周边参考价格	
PS3主机（港版，160GB）	2480元
PS3 Slim主机（港版，120GB）	2380元
原装DS3无线振动手柄	320元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

◀《最终幻想XIII》限定版主机是白色机身，上面印有女主角闪电

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机 (港版, 可换机)	2180 元
电源	原装电源 (包改 220V)	–
视频线	HDMI 线 (1.3A)	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2698元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 这段时间X360应该是最热门的主机了，先是久违的建兴光驱宣告破解，接着是被Ban的主机硬盘有了破解之法，最后再加上年底圣诞商战的大作频发，可以说，X360在年底的这个月迎来了黄金的购入季节。早前的新版X360因为采用了Liteon 93450c光驱固件，导致市场上在09年9月后生产的主机都无法顺利破解，这意味着市场上存在的可破解主机越来越少，所以在前段时间X360的售价上涨了大概200多元，现在建兴光驱被顺利破解，X360的货源一下充足了不少，可破解的X360价格骤降，而原先不能破解的主机也恢复“原价”，假如自己有动手能力并且在前段时间便宜的购买了不能破解的主机，那就算更加超值了。另一方面，微软的Ban机活动让不少玩家的X360变成了“XBOX90”，也就是不能上网，不能用硬盘安装游戏的主机，现在随着硬盘解Ban方法的出现，这部分主机的玩家也有了解决的办法，一般商家会提供维修服务，价格普遍在200元左右，有这些问题的玩家不妨去修复一下。此外也要提醒想在近期购买X360的玩家，目前市场上出现了一些假的港版X360主机，因为在X360的市场上，主流一直是港版，这不仅是因为港版主机能够更容易获得微软售后部门的认可而得到保修，还因为港版主机的配件都可以在国内正常的使用，如果遇到了假的港版主机，一般电源都是110V电压的日版主机，只要看到这样的伪港版主机，玩家就一定不要购买，因为你不知道这样的主机到底有没有过维修记录，甚至是三红的问题。最后对于购买X360主机还要另外搭配硬盘的玩家来说，现在也要注意市场上的仿冒硬盘盒，虽然主机的售价在逐渐降低，但是通过组装的硬盘盒，商家还是能获取大量的利润，这些商家一般在你购买主机的时候就会推荐你一起购买一块120GB的硬盘，普通情况下，X360搭配硬盘是很正常的，因为使用硬盘可以加快游戏的读取速度，并且能够更好的管理游戏的存档，不过如果购买硬盘的时候没注意，就很可能中了商家的圈套，因为不少商家都是使用组装的硬盘盒来代替原装产品的，要知道组装硬盘盒在质量上并不能令人满意，粗糙的做工会导致游戏死机，丢失存档，甚至是损毁硬盘。不过辨别这些组装硬盘盒的方法比较简单，注意观察几个地方就可以。一是注意硬盘盒有无金属包边，二是看一下硬盘盒的背面有没有铭牌信息，如果都没有，那就证明是组装硬盘盒了。如果还想更深一步鉴别的话还可以看看硬盘盒里面的数据线，一般原装硬盘盒里的数据线都是印有+tyco标识的，组装产品是肯定没有的，玩家购买的时候可以再仔细看看。另外除了硬盘盒，现在的不少硬盘也有一些猫腻，相信玩过掌机的玩家都知道存扩容卡这种产品吧，原本较小的容量，通过软件的扩容，使存储卡变成8GB或是16GB的大容量，这就是掌机玩家遇到的扩容卡。现在X360的市场上也有扩容硬盘了，这种硬盘一般都是商家直接装在硬盘盒里的，表面上是为了方便，实际上是已经做好了手脚，所以玩家遇到这样的硬盘盒时一定要让商家拷入足够的游戏以测试硬盘的容量是否和商家宣传的有误，一般扩容硬盘主要为120GB，玩家购买的时候要仔细鉴别。


▲解Ban需要焊接，这种工作还是尽量找JS来做。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机 (日版, A, 不可换机)	1880 元
X360 主机 (韩版, A, 不可换机)	1980 元
X360 主机 (港版, A, 可换机)	2180 元
原装电源 (220V 直插)	260 元
组装电源 (220V 直插)	140 元
翻新 120GB 硬盘套装 (实际 80GB)	320 元
行货 120GB 硬盘套装 (实际 160GB)	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
黑角 VGA 线	80 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
手柄充电套装 (4000mAh)	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

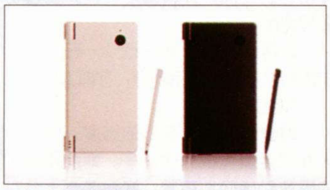
市场报价信息更新截至 2009 年 12 月 21 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1250元
烧录卡	黄金版DSTTi	48元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	60元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜	58元
保护包	DSi专用优质硅胶套	28元
总计		1444元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 这段时间比较受大家关注的应该就是神游NDSi的发布了，虽然上个月任天堂已经发售了NDSi的改进型主机NDSi LL，但是仅仅加大的屏幕和高出NDSi近300元的售价显然并不符合国内玩家的期待和消费水平，所以这次神游NDSi的发布在国内的关注度上要明显高于NDSi LL的上市。而且神游版的NDSi售价比较便宜，大约在1250元左右，介于美版和日版之间，不过比起水货主机，神游NDSi还有内置的正版游戏《任天狗狗》可以玩，再加上行货主机本身就具备的中文界面，可以说神游NDSi目前非常值得玩家购入。不过神游版的NDSi和美版、日版主机相同，其内置的浏览器都是不能支持中文网页的，这对于想要购买神游NDSi来体验中文上网的玩家来说，可能会不太尽如人意了。当然除了神游版的NDSi，日版和美版主机应该也是玩家的考虑对象，目前日版主机仍旧处于半缺货状态，白色和大红色主机基本是有价无货，其余的颜色货源也都比较紧缺，只有黑色主机现在货源充足，当然价格也相对低廉，对日版情有独钟的玩家不妨考虑黑色的主机。另外，在烧录卡的选择上，目前比较推崇新版的黄金DSTTi，DSTTi作为继R4之后最为普及的烧录卡也一度成为了NDS玩家的购机首选，而2010年上市的最新批次黄金DSTTi将会在电路板上增加防伪标识，这比较利于玩家购买到正版的烧录卡带，同时也能得到良好的升级和保修服务，毕竟NDS的反烧录卡游戏越来越多，一款功能不俗，质量稳定的烧录卡应该是新用户所必备的。


▲本月发售的神游版NDSi激发了玩家的购买热情。

主机及主要周边参考价格	
NDSi主机（美版）	1200元
NDSi主机（日版）	1300元
NDSi主机（行货）	1250元
NDSi专用Hori贴膜	58元
NDSi专用卡登仕贴膜	48元
AK2i（1.4）	78元
黄金DSTTi（1.4）	48元
黄金R4i	58元
EZVi简装版（1.4）	98元
Hyper-R4i（1.4）	68元
M3DS Real 中文版	168元
M3i Zero 英文版	168元
金士顿 2GB TF卡（行货）	60元
金士顿 4GB TF卡（行货）	110元
金士顿 8GB TF卡（行货）	180元
金士顿 16GB TF卡（行货）	340元

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII



《零章·承诺》是Square Enix认定的官方小说，其中上部在官方网站连载，下部在游戏发售后以单行本形式推出。小说的内容是对游戏的故事开始之前的一个补充，以一人一章的方式来进行撰写。和以前的系列作品不同，《最终幻想XIII》的整个故事背景并没有涉及太长的时间，游戏开始的时间被设定为第13天，而《零章·承诺》讲述的正是各角色在前12天的经历，整个内容与游戏有着密切的联系。我们特意节选了其中的第一话：遭遇，故事的主人公是闪电、斯诺和塞拉，称得上是游戏的主线。即使没有玩过游戏的人，也可以先看这个小说来了解剧情，下期会为大家献上游戏的剧情小说。

零章·承诺

原案 鸟山求／渡边大佑 作者 映岛巡 翻译 夜蓝 美编 NINA

《最终幻想XIII》前传官方小说

CHAPTER 01

虽然意识到被包围了，不过闪电却并没有表现出特别紧张或者狼狈的样子。只是觉得，正好省得自己去找了。

正如通报上所说的那样，出现了大量的Blood bass——一种生有鱼类的鳍和两栖类四肢、生活在水边的群居类怪物。在海滨都市波达姆的郊外，经常有这种怪物四处出没。这个由于气候温暖而水草丰富的度假胜地，不仅仅是人类的天堂，对于怪物而言好像也是非常理想的栖息地。

在可视范围内可以确认存在四只红灰相间的物体，另外在身后还有两只。其中一只稍微动了一下，那是跳跃前的准备动作。

先用刀身横扫视野的右侧，有击中目标的反应。继续向左挥刀，以与“闪电”之名极为相称的动作刺中了Blood bass的要害，这样一来就搞定两只了。

这时，感到身后怪物已高高跃起。如果是这种速度的话，应该没有问题。闪电微微吸了口气，随即转身斩向那只跃起的Blood bass，继而如行云流水般朝身后的另一只扑去……

就在这时，她猛地向后退去，与此同时有枪声响起。下一个瞬间，Blood bass在视野中被轰飞了，紧接着又有一只怪物喷射出绿色的体液。

“我来帮忙！”伴随着飞空摩托吵闹的轰鸣声，传来了一个女人的声音。

这哪里是帮忙，明明就是捣乱嘛，闪电十分不快地想着，并放低了手中的武器。此时，Blood bass的注意力已经转移到那个人身上去了。

声音的主人是个出身低微的女人，这一点即便不抬头去确认也能知道。因为明显经过改造的飞空摩托的声音表明，那并不是以安全性为第一要点而进行设计的普通市场发售品，同时与重视静音的军用快速机体也不一样。驾驶着那种东西到处走的女人既不是真正的平民，也不是军人。

但实际上，单手持枪并驾驶着飞空摩托的并不是女人，而是一名蓝发男子，而且十分年轻。身上带着各式各样的饰物，有羽毛，还有玉器等，这身华丽的打扮即便从远处也能一目了然。在飞空摩托的后面，坐着一个手拿大型枪械的黑发女子。

飞空摩托快速下降，在马上就要撞上地面时停了下来。那名女子站起身来连续开火，将剩下的两只Blood bass轻松地轰飞了。枪法还不赖——如果能将浪费的子弹缩减一半的话就更好了。

男子一个急刹车，将飞空摩托稳稳地绕到了闪电的面前，这又是对自己的技术极为自信的做法。

“军人姐姐，刚才很危险啊。”黑发女子将枪扛在肩上，嘻笑着说道。

从过分敞开的领口能够看到她身上的蝴蝶图案的纹身，就在肩胛骨稍微靠上的位置。如果说那个蓝发男子是装饰物过多的话，这个女人就是暴露过度。

而且这两个人穿的都不是使用枪械者应该穿着的服装，如果是紧身的话也就算了，那些垂着的饰物在开枪时都有可能成为累赘。另外，大型枪械的枪身非常容易变热，裸露出来的皮肤很容易会被烫伤。

这两个人一定是外行——在作出这样的判断之后，闪电问道：“你们是？”

“诺拉。”

即便自己摆出高压的态度，那个女人却完全没有畏惧的样子。她那琥珀色的眼珠骨碌碌地转着，好像感觉十分有趣。

“你如果是波达姆军队的人，之前应该听说过我们吧？”

惊人的自信。虽然对于对方的这种不知从何而来的自信很感兴趣，不过现在闪电并没有时间特意询问一番。

“不好意思，从来没听说过。”说完，闪电转身便走。

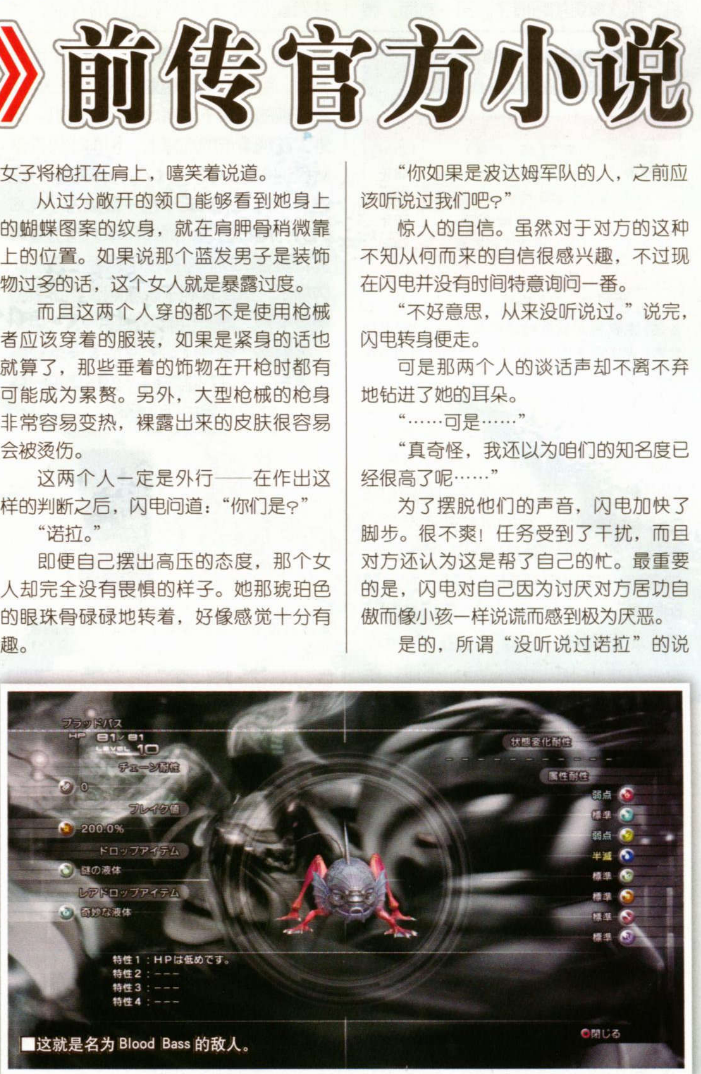
可是那两个人的谈话声却不离不弃地钻进了她的耳朵。

“……可是……”

“真奇怪，我还以为咱们的知名度已经很高了呢……”

为了摆脱他们的声音，闪电加快了脚步。很不爽！任务受到了干扰，而且对方还认为这是帮了自己的忙。最重要的是，闪电对自己因为讨厌对方居功自傲而像小孩一样说谎而感到极为厌恶。

是的，所谓“没听说过诺拉”的说



■这就是名为Blood Bass的敌人。

法完全是在撒谎，其实她是知道的。

偶然听说过那些将海边的小店作为根据地的家伙，那是一家在度假胜地极有人气的咖啡馆，但实际上经常光顾那里的常客据说都是本地人。总而言之，那里并不是高中女生喜欢经常出入的地方。

“他们总说，我们就像是野猫一样。据说这就是那个小队名称的由来。”

好像就要回想起更加不愉快的事情了，闪电急忙掏出无线通讯器，同时在心里对自己说“不要去想那些多余的事情”。在清除了怪物之后就要和上士取得联系，这才是现在最优先的事情。



有几名士兵已经回到集合地点了，这都是因为Blood bass群并没有远离通报地点的原因。如果是消灭那些移动速度快的怪物，就不会像现在这样轻松了。

由于怪物讨厌人类的气息，因此它们不会出没于繁华的城市和住宅密集的地区，但是在荒郊野外的话就是另一种情形了。对于那些追求宽阔的住宅用地和悠闲安静环境而居住在郊外的居民们而言，怪物的频繁出没是一个令人极为头疼的问题。

虽说如果只有一只小型怪物的话，即便是外行人也能轻松将其赶走，但是这些怪物往往是成群行动，即便偶尔会有单独栖息的也都是些厉害的大家伙。结果，“一旦发现不要刺激它们，尽快向军队通报”就成为了普通居民最明智的应对方法。于是，闪电所属的波达姆治安连队就要经常出动清除怪物。

“辛苦了！”前来迎接的同事们纷纷说道。

闪电只是朝他们挥了挥手，同时四处寻找上司的身影。不，根本不用找，因为无论在什么地方都能听到阿莫达上士的声音。

就在闪电打算朝那个传来爽朗笑声的方向走去时，她下意识地皱了皱眉。阿莫达上士正在和一群不明身分的家伙聊天，而且在他的身旁还有好几台经过改造的飞空摩托，和那个蓝发男子驾驶的机体极为相似。

那个正嬉皮笑脸地和阿莫达上士说话的男子到底是什么人？虽然长得仪表堂堂，却好像有些热得难受。是服装的原因，还是因为夸张的动作呢？不过还是能看出这名男子好像是那群人的首领。那样的话……

无意间与那男子四目相交，闪电随即紧盯着那道投向自己的目光，明知道这样是很无礼的举动。男子的脸上稍微露出了惊讶的神情，大概是注意到了这一点吧，阿莫达上士也转过身来。

“哦，队长大人，辛苦了！”

又来了，闪电微微耸了耸肩。阿莫达上士就是喜欢开这种玩笑。

“队长？开什么玩笑啊，上士！”闪电特意强调了“上士”这两个字。与刚刚被分配到阿莫达的队伍时不同，她现在对于上士的玩笑已经能够做到一笑而过了。当然，必要的时候还是会还以颜色的。

“我们的突击队长不就是您么！”

只是这种程度的玩笑，不用还以颜色。伴随着一声好像有些讶异的惊叹，闪电很巧妙地搪塞掉了阿莫达上士的话。

“那个，这位是？”

她眯着眼睛瞄向旁边的那个男子。无论远看还是近看，印象都没有改变，简直糟糕透了。

“是诺拉啊，中士！”一名刚刚入伍的年轻士兵在一旁插嘴说道。

“您没有听说过吗？”

又是诺拉，闪电有些垂头丧气。好不容易才把这个名字从脑海中赶走，现在又突然从这里冒出来了。

“据说是城里的年轻人组成的自卫警备团。”大概误以为闪电的沉默是因为对情报的掌握不够充分，于是阿莫达上士补充道。

“这是他们的首领斯诺。”

斯诺。果然是他，为什么偏偏是他，确信与失望在闪电的心里交错。

“幸会。”

明显十分敷衍的招呼更是让人生气。你的态度就不能稍微好一点吗，闪电心想。

“这位是我们的突击队长大人，虽然年轻却很厉害。”

说着，阿莫达上士用手指轻轻敲了敲闪电军刀的刀柄，以证明自己所言非虚。

“这是最近才被正式采用的军刀，其名为Blaze edge……你们可能不太了解，如果是圣府军的人，只要看一眼就能明白这意味着什么。”

“上士，那种事情……”

已经预料到接下来会发生什么事情的闪电急忙出言制止，可是阿莫达上士却无视她的劝阻继续说道。

“这种军刀只会优先发放给优秀士兵。总而言之，现在佩戴这种军刀的家伙肯定是精明强干的人，很厉害吧！”

不管怎么说，这都有点过誉了。适可而止吧，虽然闪电想要阻止他，可阿莫达上士并没有给她插嘴的机会。

“而且啊，队长大人的Blaze edge还是特别定制的，名字叫……呃，叫什么来着？白色闪光……称呼吾之名，对吧？”

是高呼吾之名，闪电在心里悄悄纠正道。不过如果自己特意说出来，实在是太不好意思了。

“您放过我吧，就此打住好了。”

就算是半开玩笑半被捉弄，能够得到上司的高度评价还是很令人开心的。但是，无论什么事都要有个限度。更何况，这个叫斯诺的男人还在“真的吗”“那家伙好厉害”不停地大呼小叫，毫不客气地朝自己这边望来，这种情况真是让人无法忍受。

“知道了，知道了。”阿莫达上士耸了耸肩膀，大声笑着说道。

“啊，对了，就是因为这次我们的中士大人很快就把怪物收拾掉了，所以害得你们没有收获，很失望吧？”

“怎么会，这里又不是只有那些被通报的怪物。”

“这样啊？”

“据说只要稍微用烟熏一下，它们就全都跑出来了……”

“喂，用烟熏倒是可以，不过可千万别惹什么麻烦啊。”

什么嘛，那种夸张地举起双手的样子还真是让人来气。什么自卫警备团，真是让人笑掉大牙。只不过是一群乌合之众罢了，有枪在手就敢出来冒充什么正义的战士……

“你们啊，还真是精力旺盛，不如来加入我们如何？”

“我们这些人啊，天生就不适应规矩啊、制服啊什么的。”

这个人为什么凡事都要逆着其他人呢，闪电已经愤怒到惊愕了。但是，阿莫达上士却对他这种无礼之极的话一笑了之。嘴上一边说着“什么嘛，你这个混小子”，一边用那只粗糙的大手拍打着斯诺的后背，而且是极为亲密的那种。

“那么，怪物也被收拾干净了，咱们就在这里告辞吧。”

听了斯诺的话，聚集在一旁的同伙们纷纷乘上了飞空摩托。

“你们别太得意忘形，小心被人盯上！”跟他们说话的是刚才的那名年轻士兵。由于年龄相仿，因此好像特别容易亲近。

“因为PSICOM那帮家伙和我们可不一样，他们很严肃的。”

PSICOM。公安情报司令部，军队内部的特务机关，据说是由军队精英组成。由于治安连队与平民接触的机会很多，因此这支队伍具备某种“缓和”的特质，但是更接近军队中枢的PSICOM却完全不同，他们根本不会允许有诸如诺拉之类的集团存在。

但是，对于这群只不过是平民的家伙而言,这完全是于己无关的事情。因此，诺拉的成员中并没有人认真地接受这名年轻士兵的“亲切警告”。

“放心吧，我们诺拉比军队还强大。”

真的是物以类聚，人以群分。不过年轻的士兵却根本不在意对方的话，只是笑着说道：“真是不知天高地厚！”

这些人别说是健全的判断力了，就连最为普通的担心都做不到。所以，还是就这样无视他们并彻底遗忘才是明智的做法，不过……

“等一下。”

闪电忽然想到一件事，于是急忙追上去叫住了对方，有句话无论如何也要和他说。

“你叫斯诺？”

“对啊，怎么？”

正要发动飞空摩托的斯诺闻言转过神来。

“缠住我妹妹的人就是你吧？”

“妹妹？”

“塞拉·珐珑。”

刚说出妹妹的名字，斯诺随即就“啊！”地大叫一声。接着又以极为夸张的动作从飞空摩托上跳了下来，三步并作两步走到闪电面前。

“那么，您就是塞拉的姐姐？虽然长得很像，不过气质完全不同啊。”

看到对方好像十分高兴的表情和语气，闪电反而有些困惑。这家伙，感觉就像是发现了玩具和糖果的小孩子。

“之前塞拉曾经说过姐姐是军人，所



闪电

游戏的主人公。在这个故事里她还是波达姆治安部队的突击队队长，为人严肃认真，不擅长表达自己的感情，非常爱护自己的妹妹塞拉。



以刚才见面时我还在想不会就是你吧，没想到真的是姐姐啊。”

被他毫无隔阂地连续叫了几次塞拉的名字后，闪电马上又恢复了之前的焦躁情绪。就在她打算彻底发泄出怒火时，对方突然将手伸了过来。

“初次见面！我是斯诺 · 维利亚斯，经常得到塞拉的关照。”

他的手掌又厚又大，因为手上还戴着皮手套，所以看上去显得格外厚吧。不，戴着手套就要和别人握手，这家伙果然不懂得礼貌。

“你不要总是缠着塞拉。”闪电无视对方伸过来的手，冷冷地说道。她完全不打算和对方建立起良好的关系。

“为什么？”

在愣了一下之后，斯诺的目光在皮手套的指尖和闪电的脸之间不停地游移着。大概是无法马上理解对方所说的话吧。

“我让你别缠着塞拉。”

话说到这里，斯诺才讪讪地收回了手，好像明白自己被拒绝了。不过他并没有放弃，而是有些犹豫地说道：“如果我不听呢？”

根本不用回答，该说的话都已经说了，因此闪电打算就此转身离开。这时，她的脚尖忽然碰到了什么东西。

是椰子的果实。虽然准确地说是一种被称为波达姆椰子的亚种，不过在当地只要一说到“椰子”，指的肯定就是这个。由于这种植物生长速度很快，而且叶子十分宽大，因此人们十分喜欢将其栽种在海边步行路的两侧。不过，与一般意义上的椰子不同，这种果实并不适合食用。

个头十分硕大，无论是煮还是烤都不能吃……简直就跟这个家伙一样。

“喂，如果我不听的话会怎么样？”

闪电用力踩住脚边的椰子。

“别缠着她！”她慢慢将手指握在一起，将关节弄出声响。虽然用这样的方式赶走纠缠自己妹妹的男人并非她的本意，不过也没有更好的办法了。

突然，踩着椰子的脚沉了下去，斯诺用脚将那个果实挑了起来。小小的果实在空中划了一道弧线，接着被斯诺抓在手中，看上去就像是擅长踢球的小孩喜欢做的事情。

“不好意思，就算是被你揍一顿也不行！”

他是想说女人的拳头不管用，还是想说根本不会听闪电的劝告呢，恐怕两方面的意思都有吧。

“我可是很顽固的。”

说着，他的笑脸上浮现出一丝怒气。

闪电沉默着转过身走开了。真是让人不爽，纠集一群小家伙，自己当起了山大王，只会对弱小的对手耍威风……这种男人最差劲了。

塞拉怎么会对这种男人感兴趣。对，是兴趣，不是好感，一定是这样。

“珐珑中士，你们认识？”

虽然应该听不到二人谈话的内容，不过还是能够看出两个人之间剑拔弩张的气氛，于是那名年轻的士兵有些担心地问道。

“不，我们不认识。”

根本不认识，今后也不想和那个人有什么关联。不仅是自己，还要让妹妹与那个人划清界线。

“回去吧。”

闪电拢了下头发，走开了。

CHAPTER 02

海风吹在脸上，心情也跟着好了起来。信步走在散步道上，塞拉伸了个懒腰。今天的天气晴朗无比。

散步道附近十分安静，这个季节里，几乎所有的观光客都聚集在可以享受海水浴的沙滩上。诺拉的咖啡馆一定是从早上就开始忙碌起来了吧，即便不忙，今天也是蕾布萝负责看店的日子，本地的熟客们都会为了品尝她的手艺而欣然前往的。

看来，斯诺在约会的时候迟到也一定是因为这个原因了。

“那么，下面就交给你了。”每次他说完这句话打算离开时，肯定会有某个熟客拉住他聊个没完。一想到斯诺那副无可奈何的样子，塞拉就忍不住想笑。

“喂”——听见喊声后，塞拉转过身去。那不是斯诺，而是诺拉的成员伽多。从他单独驾驶着飞空摩托这一点来看，应该是返回工地吧，或者是受蕾布萝之托去补充食材。

“不好意思，迟到……了吧？”刚把飞空摩托挺稳，伽多便没头没脑地说了一句。

塞拉抬头看了看他。虽然身高比斯诺矮一些，不过伽多的肌肉十分发达，总是给人一种“巨汉”的感觉。所以塞拉对伽多的第一印象就是“高大且恐怖”，当然现在的感觉完全不同了。

“又被熟客抓住聊天了吧？”

“没错。那个，你大概要等上一会了。”

一定是个很罗嗦的客人吧。虽然无法确定这是斯诺的拜托，还是蕾布萝的体贴，不过肯定是有人让伽多来给自己送信。

“嗯，我知道了，谢谢你。”

“没什么，反正也顺路。我先走了。”

说完，伽多再次发动飞空摩托。塞拉则挥着手目送他的背影离开。

周围刚一恢复安静，塞拉就再次信步前行。在这条小路的前方有一个水鸟经常聚集的地方。她心想，还是在那里等斯诺吧。看水鸟们在水中嬉戏，好像怎么也看不厌，要是带些饵食来的话就更好了。

“我喜欢这城市。”塞拉小声说道，“无论是水鸟们嬉戏的大海，还是这湛蓝的天空，还有轻松摇曳着枝叶的树木，以及美丽而又整洁的小路。”

不过，这已经是塞拉在高中里渡过的最后一个学年了，她已经决定要考首都伊甸的大学。虽然那是她自己选择的道路，但是只要一想到即将离开这座城市，心里还是会感到沮丧。斯诺经常打趣说：“伊甸什么的不就近在眼前吗？只要你愿意，无论什么时候都可以回来看看啊。”

又不是以后再也看不到了，塞拉在心里自我安慰道。所谓“再也看不到了”到底是怎样一回事，塞拉心里是清楚的。

最初是父亲。虽然还没到能够理解死亡的年龄，不过年幼的塞拉还是能够感觉到以后再也见不到父亲了。当母亲病逝时，这种感觉更为强烈，是一种“重要的人从自己的眼前消失”的痛苦。

无论是斯诺，还是与他在同一间孤儿院长大的伽多和蕾布萝全都了解相同的痛苦。可能正是因为如此吧，他们在看别人时的目光都非常温柔，虽然也许他们本人并不知道这一点。

我是幸福的，正因为幸福才会由于一点点距离而感到寂寞。每天都能见面，说一些毫无芥蒂的话，被一群温柔的人所包围，像这样的时光实在是太快乐了，所以即便只是缩减少许也会感觉难受。

“你这个贪心的人。这样可不行，实在太贪婪了。”

想到这里，塞拉用拳头轻轻地敲了下自己的脑袋。虽然从这里到伊甸的距离绝不是“近在眼前”，但是斯诺说的没错，只要愿意随时都可以回来看看。

所以，别再感到烦恼了。不要因为些许不安就浪费掉此刻快乐的时光。



嗯，塞拉用力点了点头。这时，一个人影风风火火地从小路的另一头跑来，是斯诺。他比塞拉预想中来得更快，一定是拼命摆脱了那个客人吧。

“这里、这里！”

塞拉用力地挥着手，高兴得几乎要跳了起来。

“你见到了我姐姐？”塞拉不禁叫了起来。拼尽全力快速跑过来的斯诺先是



斯诺

塞拉的男朋友，民间警备部队“诺拉”的首领，为人热情乐观，敢作敢当。



喘了一会儿粗气，他在恢复正常之后所说的第一句话就是“我见到了闪电”。

“昨天，无意中见到的。”

“怪不得！”塞拉自言自语道。

“关于我，她是怎么说的？”

“什么都没说。看上去她的心情特别糟糕，我之前还感到奇怪呢。”

即便心情不好，她的表情和口吻还是一如平常。当然，也没有像小孩子似的对周围的人乱发脾气，姐姐本来就不会轻易表露自己的心情与感受。

只不过，对于塞拉而言总是能够知道姐姐心情的好坏。就像是身体所散发出来的气场，虽然细微但还是会发生变化。如果打比方的话，这种气场就像是静电，虽然肉眼无法看到，但只要一碰触就会放电。

如果是斯诺的话，大概是随随便便地伸出手，并遭到惨痛的教训了吧。想到这里，塞拉不禁在心里发出了苦笑。与姐姐截然相反，斯诺十分忠实于自己的心情和感受，心里想的事情会毫无防备地表现在脸上和态度中，而且会大声说出来。

斯诺就是那种心情与言行以最短距离连接起来的类型，正因为如此塞拉才会觉得他凡事不会隐瞒，是个极为值得信赖的人，但姐姐却一定会做出截然不同的评价。他们大概就是那种缺乏共同点的两个人，水和油指的就是斯诺和姐姐吧。

“真难办啊。”斯诺挠着头说道，“该怎么办？”

塞拉正要问斯诺指的是什么事，随即她就明白了对方的意思。

“没关系，我们走吧。”

下周就是姐姐的生日了，之所以蛮不讲理地让她请假，也是因为想要三个人一起庆祝生日。

“咱们两个交往的事情，要好好地跟她说明。”

“我也不喜欢偷偷摸摸的。”

实际上，塞拉原本就打算在生日晚会上正式给姐姐介绍一下斯诺。只是为了介绍自己的男朋友就让姐姐请假一天的确有些危难，不过姐姐实在太忙了，塞拉只是想找个时间好好地和姐姐说话而已。

“只要好好地说明，姐姐一定会体谅的，她其实是个很体贴的人。”

姐姐无论对自己还是对别人都非常严肃，而且一旦决定了的事情就一定会坚持到最后，所以无论如何都会给别人造成“老顽固”的先入为主的印象。

但是一直以来，姐姐就是这样守护着作为她惟一亲人的自己。明明她自己还处于和父母撒娇的年龄，却因为父母的去世而不得不舍弃孩子的身分，并强迫自己变得坚强起来。无论是父亲的葬礼，还是母亲的葬礼，她一直都紧紧握着塞拉的手。就像是在说，无论发生什么事我都会在你身边。直到现在，塞拉也无法忘记从姐姐手上传来的温情……

竟然发现了姐姐和斯诺的共同点，虽然他们两个的性格爱好完全不同，但是却有着一个共同点。

我最喜欢这两个人了，塞拉在心中小声说道。那就是他们的共同点。

“嗯，没事的。好好地跟她说明，应该会得到她的承认。”

“但是万一她生气了怎么办？我会不会被她揍个半死？”斯诺开玩笑地说道。

塞拉勉强克制住自己的笑意，尽量做出一副认真的表情。

“要是那么简单就好了，如果我姐姐真的生气，也许会摧毁整个‘茧’也说不定啊！”

“别说，还真有这种可能啊。”斯诺皱着眉说道。

啊，实在是忍不住了。塞拉放声大笑起来，斯诺也笑得前仰后合的。

如果能和姐姐、斯诺一起这么开怀大笑就好了，塞拉暗想道。一定会的，她又悄悄补充道，在生日晚会那天一定可以做到。

在笑了一会儿之后，忽然听到有人喊：“斯诺先生！”

“怎么了，玛奇？”

斯诺朝着那辆直奔自己驶来的飞空摩托喊道。

“该出发了！我们收到了军队的无线通信信号，据说在森林地区发现了怪物，该我们诺拉出场了！”

“知道了！”斯诺回答道，这时那辆飞空摩托已经停在了他的面前。

“塞拉小姐，暂时借用他一下。”

“好。”

塞拉开玩笑似的敬了个礼。对于和自己只差一岁的玛奇，感觉就像是对待自己的同学一样轻松。

“打扰了你们两个，实在是抱歉。”

对着坏笑的玛奇，斯诺一边说“你这家伙”，一边举拳做状要打。那样子看上去就像是一对关系十分要好的兄弟在打闹一般。

“那么，我回去了。”

“我等你！啊，完事之后有时间吗，我想和你一起去买东西。”

“买什么？”

已经跳上飞空摩托的斯诺眨了眨眼。

“给姐姐的礼物。”

“啊，生日礼物！”

“两个人一起去挑选吧。如果可以的话，你可以先去购物中心看看……”

“不，我就在这里等你，还可以在遗迹周围散散步。”

“明白！”伴随着斯诺的这句回答，飞空摩托也起飞了。

“用速攻收拾掉怪物！”

当塞拉一边说小心，一边挥手时，斯诺和玛奇已经飞远了。还真是速攻呢，塞拉笑了笑。

CHAPTER 03

没有表露出明显的不高兴吧？我比较担心这一点。

昨晚回到家时已经是深夜了，以疲惫为借口很早地就回到了自己的房间，因此并没有和塞拉说些什么。一旦开口的话，我觉得自己很有可能会喊出“和那个男人分手”之类的话来。

我并不想不分青红皂白地反对他们两个交往，我也比任何人都了解妹妹的脾气秉性。虽然她看上去好像很顺从的样子，但内心其实十分顽固。如果仅仅是以“我讨厌那个家伙”作为理由反对的话，塞拉一定会为了让我这个老顽固姐姐改变主意而不屈不挠地进行劝导。到底该怎么办呢？

闪电叹了口气，然后默默地收拾好盛有早饭的托盘。虽然在出门比较早的日子，姐妹俩都会围坐在餐桌前共享早餐，不过像今天这样比较晚的话，当闪电起床时塞拉已经出门了。

虽说如此，为了工作时间极其不规律的姐姐，塞拉在出门之前一定会准备好早餐。父亲早早地就去世了，而母亲又一直都在忙于工作，因此家务活方面一般都是由闪电来操持。不过，在厨艺上还是塞拉的手艺更好。

“挑选美味的东西，还是塞拉更擅长吧？”

“嗯，我还很擅长做菜呢。”

不经意间回想起了母亲和塞拉的对话，还有她们快乐的笑脸，只不过当时母亲的身体正在受到病魔的侵蚀。

那是母亲即将病逝前的事情。那天放学之后，闪电一如既往地陪着塞拉去医院看望母亲。她紧紧地握着随时都想要奔跑的塞拉的手，并不停地说：“危险，不要跑。”

如果是平时，虽然她嘴上这样说，但其实自己也会加快脚步，但只有那一天不同。在前一天离开医院时，母亲的主治医生所说的一番话让她的脚步变得有些沉重。医生说，如果母亲的病再次发作的话就危险了……

由于没有其他可以通知的亲戚，主治医生只好将这一情况告诉给了当时只有十五岁的闪电。医生对她说一旦母亲病逝了，自己会介绍几个福利部的咨询人员，并留下了几个咨询窗口的信息。

他同时还说，目前有一项专门用来确保失去监护人的孩子能够安心生活下去的计划，所以闪电可以不用过分担心以后的生活问题，只要考虑如何照顾好自己的妹妹就行。

只不过，这样的一番话让闪电明白了自己应该背负的东西。此时回想起来，那份悲壮感大概全都表现在脸上了吧，至少母亲当时看出来了。

“我今天的感觉非常不错，嗯，还想吃点水果什么的。塞拉，能帮妈妈去买一些吗？”

“我去吧。”闪电说着站起身来，却被妈妈笑着制止了。

“挑选美味的东西，还是塞拉更擅长吧？”

“嗯，我还很擅长做菜呢。”塞拉自豪地说道，然后跑出了病房。

“对姐姐而言，还有很多除了做菜之外的事情要做呢。”

等塞拉的脚步声完全消失之后，母亲微笑着看着闪电。

啊，母亲知道了，她暗想道。所以才会支开塞拉，她对母亲接下来要说的话做出了猜测，可惜并没有猜对。

“不过，你一个人不要太勉强了，有



些事可以让塞拉帮帮你。”

“妈妈，可是……”

下面的话没能说出口，她看到母亲将手伸向自己。当意识到时，自己已经被母亲抱在怀里了，就像小孩子一样被抚摸着头，有种想哭的冲动。

“可爱的乖宝宝，在塞拉出生之前，我都是这么称呼你的。”

“是吗，我不记得了……”

“从塞拉出生那天开始，你就已经是姐姐了，虽然你当时只有三岁。我和你爸爸都不再叫你乖宝宝了。”母亲边笑边说。

闪电发现母亲的声音里带有微微的苦涩，抚摸自己头发的手也干瘦得吓人。

“在爸爸死后，你一直都在帮我，还很体贴地照顾妹妹。你是一个很称职的姐姐，我一点都不担心塞拉，因为有你在她身边。”

“但是……”母亲继续说道，“对你而言，塞拉也在你身边。当你辛苦时，她也会助你一臂之力，千万不要忘记这一点。”

接着，母亲再一次用耳语般的声音呼唤了一声“我的乖宝宝”……

在那次对话之后不久，母亲的病情突然恶化了，因为已经事先做好了心理准备，所以十分平静地接受了这一事实。

那一天，被母亲抱着如同婴儿般撒娇的一瞬间，就是闪电孩提时代的终结。由于失去了那个可以被称为母亲的人，因此自己已经不是孩子了，也不可能再是个孩子了。

“一个人不要太勉强了。”

虽然母亲是这样说的，不过能够保护塞拉的只有自己，所以结果还是只能一个人努力。

想要长大成人，闪电迫切地想着。为了保护塞拉，为了让自己惟一的妹妹过上幸福的生活，想要早日长大成人。

如果还没到法律所承认的成人年龄的话，那么至少舍弃父母所赐予的名字就能成为大人了吧。

已经无所谓了，即便不再做母亲的女儿，取而代之的，从今天开始我就是塞拉的保护者，必须要保护好塞拉。

曾在母亲的墓前发过誓，并告诉她闪电就是自己的新名字。

枪套掉落的声音让她回过神来，发现自己在无意识中收拾好装束的闪电不由得露出了苦笑，现在还没到出门的时间。

今天的起床时间比预定中要早很多，果然还是因为昨天的事情有些激动，因此导致睡得不好吧。

不要勉强——已经不知道是第几次这样安慰自己了，可为什么偏偏会是那个男人。

自己并非那种会将所有追求妹妹的男人全都赶走的过度保护的姐姐，也不是气量小的人。闪电只不过是想要找到一个能够让塞拉幸福，能够好好保护她的男人，而不想让做不到这点的男人靠近自己的妹妹。



■闪电的爱枪Blaze edge。

能言善辩和仪表堂堂什么的都不需要，只要能珍惜塞拉，能够为了守护她挺身而出就好。

所以，那种轻浮的男人能够保护塞拉吗？说到底，他只不过是个山大王罢了。一旦遇到危险，肯定会抛弃塞拉，独自逃跑的。

塞拉也是，这种事只要头脑稍微冷静一下肯定就能看出来吧。一个是高中的优等生，另一个则是整天无所事事、游手好闲的家伙，这样的两个人根本就不般配嘛！

如果母亲还在世的话，她会和我一起阻止塞拉吧？

关于这件事也不能过于期待母亲啊，闪电微微耸了耸肩。其实父亲也是一位看上去稍微有些危险的人，典型的乐天派、老好人，而且是一个行动能力很强的人，不过却绝对不是那种稳重踏实的类型，当自己长大之后就明白了这一点。

当然，自己在小时候是非常喜欢父亲的。记忆中，父亲的脸上总是带着开朗的笑容。不过，如果父亲能够长寿的话，自己也会对父亲的乐观天性进行批判吧，说不定还会有不愉快的反抗之类的举动。

而母亲就选择了父亲这样的人，她对于斯诺那种男人的评价一定会很不错，也许还会以“只要塞拉自己喜欢就好”这种借口爽快地承认他们两个的交往。

不管怎样，自己的责任就是从那个男人的手中好好地保护塞拉，即便父母如今都已经不在了。

即便父亲和母亲都会认可，我也不认同，绝对不认同。

带上皮手套，闪电打开了房门，她打算今天早一些出门。

CHAPTER 04

根据古老的记录表明，波达姆异迹在数百年前就已经存在于此了。

与“茧”的古老建筑物和居住遗址之类的地方被称为“遗迹”、“遗构”所不同，从下界打捞上来的东西被称为“异迹”。

根据年代来分析，这一波达姆异迹应该是为了修复在默示战争中损坏的地方，作为修复材料而被打捞上来的吧。法尔希为了扩充或修整“茧”会从下界收集材料，这是众所周知的事实。

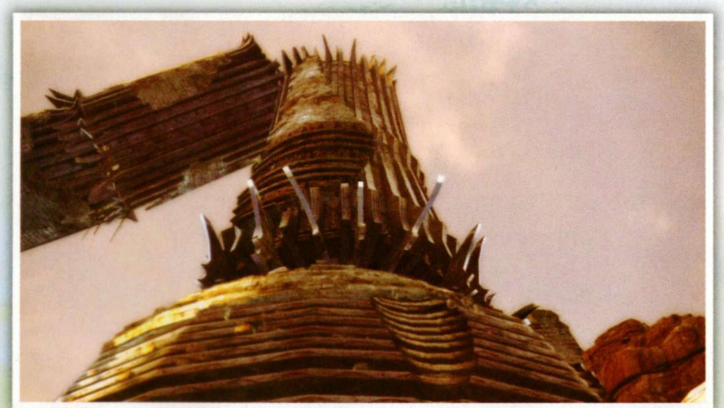
只不过不可思议的是这个异迹，在这数百年的时间里既没有被用作修补材料，也没有被加工，甚至没有被送回下界，就一直保持着原始形态被放置在那里。

是出于某种意图而没有使用吗，还是说作为下次需要修补时的预备材料而得以保存呢，关于这一点已经无从得知了。对于没有寿限的法尔希来说，几百年的时间只不过是弹指一挥间吧，更何况原本就无法用人类的尺度来推测法尔希的想法。

无论如何，这一切全都是谜。如果是接近圣府中枢的人，也许会了解一些情况，不过类似塞拉这样的平民是什么都不知道的。

“无论看多少次，还是会觉得不可思议……”

塞拉抬头仰望着直插天际的异迹，这到底是谁创造的呢？



普通的人类是无法居住在下界的。接二连三的天地异变，以及凶残的怪物四处横行，那里已经变成了人间地狱。据说居住在那里的充其量也只有野蛮人，而那些人应该创造不出如此巨大，而且造型如此复杂的东西。

听说在下界也有与“茧”相同的法尔希，不过与为人类带来恩惠的茧之法尔希不同，下界的法尔希只会给人类招致灾祸。

如果是这样的话，那么创造这个的也应该不是下界的法尔希。如果是如此恐怖的存在所创造的东西，就一定会危害到“茧”才对，而“茧”的法尔希早就将其破坏掉，并用作修补材料了吧。

如果既不是下界的法尔希，又不是野蛮人，那么到底是谁创造了这一异迹呢？

为了弄清这一点，塞拉曾经查阅过无数本历史书和资料，却并没有找到明确的答案。这都是十分久远之前的事物了，没有答案也是正常的。

不过，以这次试图解开谜团为契机，塞拉因此喜欢上了历史，她的历史成绩在学校里也是名列前茅。

有时她甚至会想，如果不是每天都在如此近的距离观察这个波达姆异迹的话，自己还会不会像现在这样喜欢历史。

尚未解开的“谜团”其实也是一种可以让人感到高兴的事物，虽然不是正确答案，但是可以自由地发挥想象力。当然，如果能够解开谜团的话，应该会更加高兴吧，塞拉在心里想道。

“要是能进去看看就好了……”

可是异迹并没有入口，关于其内部的信息也没有被公开。到底有没有类似建筑物的内部空间呢，还是说根本就不存在所谓的“内部”……

塞拉轻轻地触摸着异迹的外壁，那是一种既非石头也非金属的冰冷触感。不，就算是金属，也和自己身边的那些金属物质有着某种不同的感觉。至少，建筑物中是不会使用这种素材的。

这一异迹在下界被创造出来时，一定有着完全不同的手感吧。数百年间，它一直都在这里遭受风吹日晒，不仅仅是手感，就连颜色和形态也改变了不少。

塞拉一边仰望着异迹的顶点，一边慢慢地围绕着它散步。她的视线一直都是固定的，这样一来看上去就像是异迹在移动似的，这是小时候姐姐教给她的游戏，据说这是过世的父亲教给姐姐的。虽然塞拉当时好像也在场，不过完全没有当时的记忆了。

这里一点儿都没变啊，塞拉想道。无论是五年前、十年前，还是现在，所以即便是五年后、十年后这里也不会发生改变吧。就算在自己去世后，异迹还是会一直屹立在这里……

忽然有种不协调感。触碰异迹外壁的指尖所感受到的触感发生了变化，塞拉惊讶地收回了视线。

原本应该是外壁的那个地方竟然发生了错离，而且“错离”的范围朝异迹内部延伸了一大块。塞拉朝里面看了看，一下子瞪大了眼睛。

“打开了！？”

什么时候打开的？几天前经过这里

时还没有任何变化呢。因为自己从小就一直观察着这里，所以即便是极为细微的变化也绝不会错过，更何况是异迹的“入口”打开这种明显的变化了。

难道说，圣府的调查队成功地打开异迹之门了吗？塞拉悄悄地朝“入口”走去。

“有人吗……”

没有回应。既然没有类似警卫兵的身影，说明这可能并不是正式的调查。

“只是稍微看一眼，应该可以吧。”

一旦擅自闯入的事情被人发现，肯定会受到严厉的警告，可她实在无法克制住这份好奇心。

塞拉悄悄地走进异迹之中。之前曾经想像过很多次，如果可能的话，希望自己能够有机会进入内部看看，下界的异迹——从“茧”外部来的东西。一想到自己也许会接触到那个秘密，塞拉就感到有些忐忑不安的期待。

可是一旦真的进入内部，也许会觉得这种感觉本身就很不谦虚吧。异迹中充满了冰凉而清新的空气。

通风极为良好的异迹内部，感觉比从外面看要宽敞很多。在宽敞的空间里遍布着通道和楼梯，很明显这里并没有人。远远望去没有一个人影，四周一片寂静。

“好棒！”

轻声的低语竟然产生了意料之外的巨大回声，塞拉急忙用手捂住嘴巴。

啊，被吓了一跳，这次她并没有发出声音，而是轻轻地呼出一口气。

话说回来，这里的建筑样式真的很奇特。虽然地面好像是石头铺就的，不过与“茧”的古代建筑样式有着明显的差异。无论是地面、墙壁还是通道，全都是由直线构成，但绝对不是那种幼稚而拙劣的样式。直线与直线被精密地组合在一起，营造出一种难以言喻的协调感。

“好像有什么东西吧。”

塞拉歪着脑袋抬头仰望，天花板附近很亮，即便从下面看也能看得清楚。而且有一条楼梯通往那里，所以那个地方应该放有什么东西吧。

下一个瞬间，上层的楼梯平台忽然亮了起来，感觉就像是有人在说“想要知道的话就上来看看吧”。塞拉毫不犹豫地迈步走上台阶，脚步声在空旷的空间内回响。虽然感觉这些台阶与“茧”的楼梯相比，在高低上多少有些差异，不过还不至于过于吃力。

爬了一会儿楼梯之后，前面就变成了平坦的通道，不过很快又变成了楼梯。虽然楼梯很长，不过塞拉并不觉得疲惫。这里比她之前参观过的任何一家博物馆和资料馆都更加有趣，无论是几何学的墙壁装饰，还是由正方形组合而成的地板的纹饰都充满了神秘的魅力，塞拉浑然忘我地向上走去。

虽然通道和台阶都有着极为复杂的构造，不过却不会让人迷路。和刚才的楼梯平台一样，应该前进的方向总会亮起来，只要跟着这个指示走，就能够踏实地来到上一层。

这里究竟是为了什么才建造出来的呢？此前曾经出现过无数次的疑问再次浮现在脑海中，只不过在已经成功走进异迹的此刻，塞拉确信这里并不是出于某个邪恶的目的而被建造出来的。最重要的是，她在这个空间里感受不到一丝邪恶的气息。

“但是……稍微有点儿累了，要想上到最上面恐怕有些勉强啊。”

在穿过无数楼梯、通道、门和小房间之后，塞拉从楼梯上稍微探出身子朝下望了望，知道自己才走了不到一半的路程。这是一个从外面看上去好像可以直达天际的异迹，她知道这里并不是那种可以轻松爬到顶点的地方。

“只差一点了……”

有心想要回去，可是已经爬了一半了，就这么放弃实在有些可惜。就在她一边鼓起勇气，一边打算继续向上攀爬时。

“好漂亮！”

在楼梯平台的边缘有一个淡淡的圆形光柱，看上去与通道上的亮光不同，是绿色的。

“就在那儿休息一下吧，那里肯定是休息的地方。”

走近一看才发现，原来光柱在较高的地方。淡淡的柔和光芒好像可以去除疲劳似的从空中投射下来。嗯，这里果然是休息的场所。就在塞拉打算依靠在底座上时……

忽然异迹的内部开始轰隆作响，塞拉吃惊地向后退去，她眼前的地面和墙壁发出了声响并活动起来。她意识到自己犯了一个乐观的错误，这根圆柱并不是什么休息场所的标志，而是某种启动装置。

塞拉不安地朝四周环顾，刚才本应是台阶的地方已经变成了平坦的通道，而通道则被墙壁堵住了，她知道异迹内部的构造正在重组。在下面一层有一个类似横放的巨大圆筒的装置正在发出轰鸣，那个应该就是动力装置吧。

突然，面前的台阶消失了。虽然塞拉以为会出现与其他地方一样的平坦通道,可惜却想错了。在原本是台阶的地方，只有空无一物的空间继续延伸，也就是说这里就是楼梯的尽头。

“怎么办？”

轰鸣声停了下来，空旷的空间再次陷入寂静之中。塞拉刚想长吁一口气，紧接着在她面前的空间里又浮现出红色的花纹。之前在下面的台阶上也看到过相似的奇妙图案，只不过塞拉觉得自己在很久以前就曾经在什么地方看到过。究竟是在哪里看过呢？

这时，红色的纹饰释放出强烈的光芒，塞拉下意识地后退两步。只见在原本什么都没有的空间中出现了一块板状物体，与其说是板子，其实倒更像是漂浮在空中的平台。

“这个是……升降机？相当古老的样式啊！”

塞拉以前曾经参观过一个有着类似古老升降机的遗迹，只不过面前的这个“疑似升降机”的形状与“茧”的那个完全不同。

“只要试试看就知道了。”

塞拉嘿地一声跳上升降机，完全没有感觉到危险，因为和通道及台阶相同，升降机上也亮了起来。

她的判断是正确的，升降机开始缓慢地上升。虽然在不知情的情况下倚靠在那个底座上，不过结果却歪打正着。原来如此，在那里可以启动升降机继续向上移动，塞拉终于明白了。

升降机逐渐靠近穹顶，其周围明亮得有些炫目，很快升降机就停了下来。大概是到达最顶层了吧，是心理作用吗，这里的空气好像比下层更加清新冰冷。

“这是……水晶粒子？”

在冰冷澄净的空气中有些细小的光芒粒子在飞舞，这样的景象已经无法用“美”来形容了，简直是让人感到庄严肃穆的神圣。塞拉不知不觉地挺起胸膛，在闪闪发光的粒子中静穆前行。所谓祈祷就是在这种时刻诞生的吧，她在心中暗想。

大门朝左右敞开，仿佛是在说，让我告诉你所有的答案吧。

塞拉迈步走入门内，很暗。这里大概是禁止进入的地方吧，她感到有些不安。不过很快通道内就微微亮了起来。与之前的台阶和通道相比还是稍显有些暗，但并不是一片漆黑，这果然是正确的道路吧。

塞拉径直前行，昏暗通道中的光亮终于逐渐增强了。果然应该走这里，没事的，她在心里自言自语。

“好像有什么……东西？”

塞拉瞪大眼睛仔细观看，在道路的前方好像有某个东西，是很巨大的东西。不对，是活着的东西，因为对方在动，而且其中心还闪耀着冷冽的光芒。

“水晶！？但是，为什么会在这里？”

下一个瞬间，强烈的光芒灼烧着视网膜，一片雪白的光芒。仿佛一直在等待着由于炫目而闭上眼睛的时刻，塞拉的脑海中随即浮现出了一段影像。

极其巨大，极其可怕的东西。

什么！？这是什么！

她喊不出声来，某种巨大且恐怖的东西膨胀着，翻滚着，难以抑制地发出惨叫，可塞拉却听不到。

不，能听到，是歌声，有人在歌唱。那到底是什么歌？又有着什么样的含义？

无法再继续思考下去了，前方只有一片黑暗。

CHAPTER 05


■斯诺的酒店，同时也是诺拉的据点。

虽然打算散散心之后再去工作，可是双腿不由自主地就迈向了和工作相关的地方，那里是购物中心。

每年，来自各地的观光客都会为了欣赏烟花大会而云集于此。这场自古就举行的烟花大会是在其他地方看不到的，而且还流传着很多相关的传说。

其中最为有名的就是“只要向烟花祈祷，愿望就会实现”的说法，而且只要你祈祷就可以，没有其他任何附加条件。正因为这一点简单易行，所以这种说法才会在数十年的时间里，或者从更为古老的时候就一直传承至今，而且人们对其深信不疑。

任何人都会有愿望，无论他多么富有、多么幸福，如果是不幸的人就更不用说了。因此每到烟花大会召开的当晚，无数的观光客都会蜂拥而至，导致波达姆的人口呈几何倍数增加。

只要是人群集中的地方，事故和案件的发生率就会上升，这是不言自明的道理。所以在烟花大会的晚上，波达姆治安连队会全体出动负责会场及其周边地区的警戒任务，闪电所负责的就是从购物中心直至海边的这块区域。

趁着散步的机会顺便事先查看一下自己负责的地区，这样也不赖。只要能掌握什么地方有什么商店，在给属下分派任务的时候还可以参考一下，也许还会发现一些应该事先撤走的东西。

比如说，最好在这家首饰店周围多配备一些人员，毕竟这里原本就是很容易遭到盗窃的地方。还要联系商店方面，确认他们是否事先做好了防盗工作。

忽然，橱窗中的展品映入了闪电的眼帘，一条细细的链子上挂着一个大大的吊坠，那个吊坠好像是“茧”与某种有着不可思议形状的东西的组合。虽然不太了解这种商品，不过塞拉一定会喜欢吧。

闪电忽然意识到自己已经好久没有像现在这样在购物中心闲逛了，上次来



塞拉

闪电的妹妹，性格开朗的高中生。对历史特别感兴趣，即将升入大学，与斯诺热恋中。

这里好像还是陪塞拉来买东西，这么说来，好像也很久都没有陪塞拉一起逛街了，应该是从自己加入治安队之后吧。

她忽然觉得有些内疚。在刚刚入队时，总是想着等到适应了这份工作，有空之后再好好地补偿妹妹。可是在一年之后，自己负担起了相应的职责，工作反而变得更加忙碌。等到自己意识到这一点时，别说是两人一起逛街，就连坐下来好好聊聊的机会都很少了。

自己刚加入治安部队时，塞拉还是一名中学生。正是有着诸多烦恼的时期吧，比如对前途的不安，或者是人际关系上的问题等等，妹妹一定有很多事情想要找人倾述吧。可自己却忙于工作，根本无暇顾及这些事情。

塞拉也许很寂寞吧。内心不安，想要找人做她的倾听者……也正是这样，她才会被斯诺那种男人所欺骗。

这么说来，导致这一情况发生的责任完全在自己啊，如果能够更关心塞拉一些的话就根本不会发生了。就算再怎么忙，也可以抽出一些时间吧，为什么没有那么做呢？

明明曾经在母亲的墓前发誓要好好照顾塞拉，可结果却让她感到寂寞，并招来了那个无聊的男人。追本溯源的话，所有的一切都是因为自己没有尽到身为姐姐所应尽的义务……

“啊，好可爱！”

闪电闻声转过身去，只见一家宠物店前停放着一个搬运用的周转箱。

“妈妈，你喜欢这样的吗？”

“啊，你不是也很喜欢吗。还吵着‘买吧、买吧’然后就在店门前大哭起来。”

“那是什么时候的事了？”

“不久前……大概十年吧。”

一对母子站在宠物商店前饶有兴致地看着那个周转箱，即便只是看背影也能看出来她们的关系很好。儿子是清爽的银色头发，母亲的发色则要明显带有一些暖色调。虽然发色有着些许差异，不过长相应该很相似吧，人们不都说男孩子一般长得像妈妈么，闪电下意识地想到。

从身材来推测，那个男孩子大概有十四、五岁吧，那身鲜艳的橙色夹克很有这个年龄段的孩子的特点。回想起母亲病故时自己也正处于这个年龄段，闪电不禁觉得有些羡慕对方。

“这个小家伙在孩子们中间可是很有人气的哦，聪明而且温顺。”

宠物店的店员一边向这对母子说明，一边从周转箱里取出一只可以放在手心上的小鸟，并将其放进了一旁的笼子中。是陆行鸟的雏鸟。

“现在各家商店都挂出了‘陆行鸟雏鸟售罄’的红色牌子，艾乌里德的分店明明前天才到的货，现在已经快要卖光了，马上又要补货了。”

当自己还是孩子的时候，虽然没有像现在这么流行，不过在班级里也的确有一两个饲养陆行鸟雏鸟的孩子。塞拉也曾经眼睛发亮地对闪电说过，自己的同学家养了一只陆行鸟雏鸟。

“要不要买一只啊，这位夫人？”

“真遗憾，我们是来这里旅行的。要是带回去的话，帕尔姆珀尔姆又太远了……”

旅行，在听到这个词的瞬间，脑海中忽然闪过一个念头。旅行，也许会不错哦。

可以带塞拉去什么地方散散心，以补偿之前自己一直让她感觉寂寞的过错。虽然由于工作的原因不能请长假，不过只要能把值班和短暂的休假合在一起，应该可以做一次旅行。

等开完烟花大会，工作就不会像现在这么忙了，休假的申请也比较容易被批准吧。

对了，就在生日的当晚说这件事吧。每次生日，塞拉都会为自己准备好亲手做的丰盛饭菜，还有经过精挑细选的礼物。而作为这些礼物的回报，就回赠给她一次姐妹二人的旅行。

在旅行的途中，要好好地倾听塞拉的话，把之前欠下的都补回来。要让她快乐，让她尽情品尝美味的食物。

当然，旅行回来之后也要尽量抽时间陪塞拉聊天。只要能消除她内心的不安和寂寞，塞拉一定也会醒悟的，应该会意识到自己被那个无聊的男子欺骗了。

而且塞拉迟早会去伊甸上大学，会结交新的朋友，只要给她一个优良的环境，肯定很快就会把斯诺什么的全都忘掉吧。

虽然这么做有些不近人情，却不失为一个好办法，这还多亏了那对给了自己提示的母子啊。

当闪电带着感激的心情回过头时，宠物店门前的那对母子已经不见了，并肩而行的二人的背影逐渐消失在人群之中。真是一对幸福的母子啊，闪电觉得自己被一种温暖的感觉所笼罩。

谢谢，祝你们旅途愉快，闪电在心中祈祷着。

CHAPTER 06

在黑暗中听到了声音，好像有人在说“路希”，那声音十分微弱。

“为什么……”

这次的声音稍微清晰了一些。

“为什么会选择‘茧’的人？”

是谁？这是在说什么？

你是谁，虽然很想这么问，却发不出声音。无论是睁开眼睛，还是动一下指尖，全都无法做到。

感觉身体好像轻轻地漂浮了起来。

这是怎么一回事？

就在脑海中浮现出这个疑问的同时，黑暗变得更浓重了。就这样甚至想不到反抗，塞拉的意识再次模糊了。

忽然能够感受到眼皮的内侧变得温暖起来，下意识地猛然睁开双眼，天空的湛蓝色便跃入了眼帘，另外还有熟悉的异迹外墙的颜色。

不知不觉中自己回到了异迹外面，而且还躺在了地上，塞拉对此感到极为迷惑。她提心吊胆地试着抬起了右手，能动。接着又抬起了左手，没事，两只手都能动了。

她慢慢地坐起上半身，感觉稍微有些头晕目眩。就这样用双手拄着地面，塞拉一动不动地坐在那里。

到底发生了什么事？自己刚才在异迹周围散步，接下来呢？异迹的入口敞开了，自己就走了进去。再然后呢？爬了几层台阶，穿过几条通道。还有呢？散发绿光的装置启动了，浮现出红色光芒的图案，继续向上，朝着深处移动……

看到了巨大的水晶，还有雪白的光芒，记忆就在那里中断了，就像是被那道光芒烧断了似的。当时到底发生了什么事？那道光又是怎么回事？

“为什么会选择‘茧’的人？”

那个声音回荡在耳边，难道是梦吗，也许吧。因为自己当时的意识有些模糊，而且在异迹中根本就没有感受到人类存在的气息。

另外，在完全失去意识之前所看到的那个不可思议的影像。不，用“不可思议”来形容是不合适的。可怕的，令人厌恶的东西，那个东西的名字是……不对，是梦，那是个噩梦。

但是，塞拉又忍不住回想起刚才的经历。自己此刻在这里，正是异迹中存在有“某个人”的证据，将失去意识的自己带出来的人究竟是谁呢？塞拉拼命地在记忆中探寻着。

此外好像还听到了什么，对了，是“路希”。

路希？是那个路希吗？

怎么可能，塞拉摇了摇头，路希之类的只不过是古老的传闻，更近似于神话和传说之类的。

大脑深处传来了并不强烈的疼痛感，也许是在摔倒时撞到什么地方了吧，其他地方没有受伤吧？

慢慢地试着活动了一下双腿，并没有疼痛感。抬起头，也没有头晕目眩的感觉。塞拉扶着异迹的外墙站起身来，虽然稍微有些不稳，不过还没严重到无法站立的程度。

总算是没有受伤，就在她长出一口气时，忽然看到了左臂上的黑色污迹。

真讨厌，塞拉皱着眉头看了看，接着又歪过脑袋。

“这是什么？”

手臂上浮现出黑色的花纹，如果是恶作剧涂鸦的话，这种花纹的设计也实在是太精巧了。不过，这与蕾布萝肩膀下方的纹身又稍微有些不一样。

“只要洗掉就没事了吧，可是如果洗不掉的话该怎么办？”

塞拉用指尖碰了碰那花纹，忽然觉得自己曾经见到过。

花纹的样式很复杂，看上去是由好多根箭形符号组合而成。虽然和左臂上的图案并不完全一致，不过十分相似。是的，就是在异迹中曾经看到过好多次的红色 光芒所描绘出的花纹。

到底在那个房间里发生了什么事，这个花纹又有着什么样的含义呢……



塞拉胳膊上的路希标志，是整个故事的起源。


■令人厌恶的下界法尔希。

"啊！"

塞拉小声叫了出来，她想起来了。在异迹中看到这个花纹时，就觉得自己之前曾经在某个地方看到过。是的，的确看到过，那是很久之前从图书馆借来的一本资料集上。

古时候，当敌人从下界发动进攻时，"茧"的法尔希将人类变成了"路希"作为自己的使者，并赐予其特别的力量。路希们为了守护"茧"而勇敢地战斗，这是默示战争的记录。

憎恶"茧"的下界之法尔希也将野蛮人们变成了路希，并将其送往"茧"。在资料集的解说页面上，就画有与自己左臂上极为相似的花纹，在下方还有注解文字"路希的烙印 · 下界 · 再现图"……

"我是路希？"

而且还是下界的。

"怎么会，这不可能！"

这完全是性质恶劣的恶作剧，一定是在异迹中所听到的声音的主人们所为。

"为什么会选择'茧'的人？"

塞拉的心脏砰砰砰地跳着。那句话的意思是"'茧'的人本不应该被选中"，那么也就是说在"茧"以外的某个地方还有人类吧。

"下界……"

没错，这个异迹是从下界打捞上来的东西。那个声音是想说"被选中的应该是下界之人，可为什么'茧'之人被选中了呢"。

那个声音对于"被选中"这件事本身好像也带有疑问，也就是说她知道路希在那个地方被选中了，而且选择路希的是法尔希。

要是那样的话……

"在异迹中的是下界的法尔希？"

这样一来，所有的事情就都能说得通了。无论是在空中飞舞的水晶粒子的意义，还是自己在失去意识前所看到的巨大水晶，只要在那里的是法尔希，这一切就都说得通了。塞拉遇到了那个法尔希，并被变成了路希，被那个憎恨天堂、给人类带来灾祸的法尔希。

虽然被"茧"的法尔希选中的路希是"神圣的使者"，但下界的法尔希所选择的路希则是"恶魔的爪牙"，是"茧"的敌人。

"我？开玩笑，这不可能。"

塞拉用手掌使劲地擦拭着左臂上的黑色花纹……擦不掉。

"怎么会，这只不过是涂鸦而已！"

正要更加用力地擦拭，塞拉突然被吓了一跳，黑色的花纹发生了一些变化。并没有消失，而是形状和浓度发生了改变。

"假的吧？"

这东西并不是普通的涂鸦，塞拉十分确信这并不是人为涂抹上去的。

"讨厌啊，讨厌，这种东西。"

塞拉无力地跪在地上。不可能，肯定是搞错了，虽然她在心里拼命地这样想着，可是手臂上宛如烙印般的花纹却摧毁了她所有的念头。

只有一知半解的知识，根本无法否定这些发生在自己身上的事情。如果什么都不知道的话，也许还会轻松一些。

"斯诺……姐姐……我害怕。"

塞拉的双肩在止不住地颤抖，虽然现在并不寒冷。她的眼泪夺眶而出，怎么也擦不干净。

"救救我，斯诺……"

虽说如此，能够哭的机会也只有短短一瞬间，斯诺很快就要回来了，不想让他看到自己这副样子，还有这个不祥的烙印。也不想让他知道，自己已经变成了危害"茧"的存在。

安抚了一下几近脱力的双腿，塞拉拼尽全力站起身来。

在斯诺回来之前，自己必须快点离开这里，只有这个念头在驱使着塞拉行动。

CHAPTER 07

塞拉会想要去哪儿呢？

只要一想到这件事，就会自然而然地露出微笑。走在购物中心的闪电的脚步也变得比之前轻快了许多。

虽说是第一次光顾购物中心里的旅行代理店，不过店员的服务态度很亲切，这让她感觉十分好。很快对方就找出了好几个即便是短暂的休假也可以充分享受的候选目的地。闪电让人将这些数据都传送到自家的地址，之后只要在生日当晚一边参考这些资料，一边和妹妹制定出具体的计划就可以了。因为这还是两个人第一次外出旅行，所以塞拉一定会很高兴吧。

只要眼前浮现出塞拉的笑容，闪电的心里就像是点燃了一盏灯似的，感觉明亮而又温暖。妹妹是我的宝贝，她这样想着，并在心里对着那个"宝贝"发誓。

以前真的很对不起，塞拉，我都没有关心你。今后，我绝对不会再让你感到寂寞了，我也不会再把工作忙当成借口，说好了。

仔细想来，自从母亲死后，自己好像一直都在看着前方，并不停地奔波着。差不多该把速度放缓一些了，偶尔停下来也是很必要的吧，为了塞拉，同时也为了自己。

闪电在人群中与有着古怪装扮的二人擦肩而过，是穿着与昨天见过的装饰过多的男子以及暴露过度的女人十分相似的服装的黑发女子。好像从昨天开始，自己就和黑发的女人很有缘分啊，闪电自言自语道。

只是与昨天的那个女人相比，眼前的这两位感觉更加野性和精悍。大概是因为对方那身蓝色衣服的独特设计吧，一定是所谓的"流行最前沿"之类的吧。另一个女人也穿着同一个系列，也许是同一个品牌的服装，大概她们是从伊甸来的观光客。

"所谓的时尚流行之类的东西，还真是搞不懂啊。"闪电不由地耸了下肩膀。

"什么搞不懂啊？"一个熟悉的声音从身后传来，是阿莫达上士。

在轻轻敬礼之后，闪电指了指那两个人离开的方向。

"我是说那两个人的服装……"

不见了，大概是走进哪个商店了吧。

"两个人？"

"啊，没什么，我就是说搞不懂最近的时尚。"

还有昨天的那群家伙，她无声地补充了一句，的确是完全无法理解。

"中士就算了，不过你妹妹那边好像对那种事情……呃，你对最近的时尚感兴趣了？"

"她要是想穿那种衣服的话……"

我绝对不会允许，这句话并没有说出口，闪电意识到自己又被阿莫达上士捉弄了。这才是上士的作风啊，闪电露出了苦笑。

"不过，中士，你在出勤之前来购物中心可是很少见啊。购物吗？最近流行的东西？"

"这个话题到此为止吧。"

阿莫达上士闻言急忙举起双手，做了个投降的动作。

"是预先检查。因为在烟花大会时由我负责这片区域，而且购物中心的店铺有不少还要替换。"

"虽然热衷于工作是好事，不过从今天就开始巡视的话，大会当天不就无事可做了吗？"

"说来，上士你为什么会来这里？"闪电用故意刁难的口吻反问道。

其实关于上士来这里的原因，即便不问她也知道，因为和他打交道的时间实在是太久了。

"啊，这个嘛，和你一样。"

"当天可就无事可做了。"

"人只要上了年纪就爱健忘，我和你这样的年轻人不同，到当天就全都忘了。"

二人相视一笑。

"但愿今年也能平安无事。"

八天后的晚上，波达姆的夜空中会绽放出无数巨大的花朵，而想要实现心愿的人们也会云集于此。烟花大会第二天就是自己二十一岁的生日，到时就可以和塞拉好好聊聊了。只是想想都会觉得兴奋。

"哎呀，不能再这么悠闲了，到时间了，快走。"

摆正姿态，闪电径直向前走去，今天的工作开始了，自己现在是一名军人。

"明白，上士。"

午后的阳光十分耀眼，两个人在开心购物的人群中快步穿梭着。

到处都是嘈杂的闲聊声和开朗的笑声，闪电看着海滨都市波达姆这一极为平常的景象，她相信自己的妹妹塞拉也在相同的景象中。

注：以游戏的时间表来看，闪电与斯诺初次相遇发生于第2天，塞拉变成路希发生于第3天，最后的烟火大会发生于第11天。

感谢《游小说》友情提供





胜负师："斗剧"对于广大玩家来说，已经不是一个陌生的格斗游戏赛事，毕竟，中国已经连续数年有选手参赛，但除去《KOF98》项目上的辉煌，国内最高水平的玩家能进入决赛第二轮都已经是奢望，那为什么还要执着于决赛舞台上那三分钟的出场机会，而花费大量的时间、金钱和精力呢？在游天堂对于2009年斗剧参赛情况的总结文章中，我们应该能够找到答案。而对于两位取得《街霸IV》斗剧冠军的《KOF》玩家的采访也很意思，比赛总是会有戏剧性的场面以及奇迹出现的。至于《COD》电影版的猜想文，看得出作者对于"《现代战争》系列"和动作电影都很有爱，同时具有一定的娱乐精神，如果日后真有《现代战争》的改编电影，也可以回过头来看看命中率有多少，呵呵。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

游戏文化

斗剧09参赛见闻录

如往年一样，2009年8月13日，代表中国的格斗勇士们，又一次登上了去往东京的飞机，踏上了斗剧决赛的那片火热舞台。后来的比赛结果，正如大家所知道的那样——首轮淘汰。但就是在这说起来轻松，甚至略带耻辱的四个字背后，有着许多的故事和思考，游天堂做为这些故事的亲历者，在告别2009之际，与各位读者一同分享。

不算完美的战前准备

前一天夜里才匆匆赶到上海，在烈火游戏临阵突击了一夜的三位帅小伙子，在与游天堂的工作人员汇合后，赶着最早班的地铁，一路赶来到机场，在那片铁鸟林立的空地里，有他们通往决赛赛场的空中走廊。


■南京NTL队3人合影。

这三人就是7月5日"斗剧09铁拳项目中国代表选拔赛"中获得最终胜利的新南京NTL代表队（付斌、关松超、蒋勋）。他们是在比赛前一天才正式拿到了去往日本的签证，由于日本是"甲流"的重疫情国家，加上最近国际形势变幻莫测，使得这一次出国签证的申请，比往年更加艰难，"不容易啊！"队伍里的大男孩们感慨道。

这些人一夜未眠，他们不知道在日本迎接他们的将是怎样的场景，他们不熟悉日本高手的打法。为了万无一失，为了尽可能发挥水平，争取最好成绩，他们只能选择在出发前彻夜训练。而陪练的，自然没有一个日本人，没有一个真正的比赛对手，没有丝毫针对性。

所以，在飞机上，小伙子们根本没有心情欣赏云端的美景，他们太累了。而且压力很大，毕竟他们代表着中国《铁拳》的最高水准。然而，这样的战前准备，让他们并不塌实。

大赛即将开始

今年的斗剧决赛阶段的比赛有条不紊地进行着，首先开始的是《街霸IV》的比赛。

当小伙子们进到赛场，刚一坐下，全场的灯光一下子就黑了下来，只剩下聚光灯打在正在打小组赛的参赛者们身上，而大屏幕上随时播报着战果，实时转播着比赛视频，另有两台摄像机盯着比赛选手的脸，不放过每个表情的变化。黑暗中，无数呐喊此起彼伏。你分辨不清到底有多少观众坐在这个比去年大了许多倍的场馆里，为自己的偶像或者亲友呐喊助威，尤其是在语言不通的情况下。除了去年来参赛过的蒋勋外，另两位都是刘姥姥进了大观园，在国内他们根本没有经历过这样的阵仗，更何况，在他们身边坐着的参赛选手，尽然是去年《铁拳》项目的冠军队……

懵懂的三分钟……

终于，在漫长的等待之后，轮到他们上场了。对手是他们从未听过的一个3人组合。这不重要，因为他们将会记住这个队的先锋NINA。

付斌坐上去了。选角色的时候他已经显得很紧张，参加过大型比赛的人，或者经历过大事件的人想必都有那种体会：在那一瞬间，如臂使指的感觉消失了，甚至不知道自己在做什么。看得出来对手也很紧张，但是台下山呼海啸的加油声付斌听不懂，他直觉地认为那都是在给对手加油。紧张再加上失去气势，那一场脆败简直就是一定的。

接着中坚关松超坐了上去，他碰到的情况和付斌其实没有什么区别，但有个最大的不同——先胜一场的日本选手显然已经消除了紧张感。

事后关松超如此回忆："本身我选的角色就不是很强，在那种环境下，人还是太紧张了。而且对手的比赛状态明显更好，加上打法不熟悉，因此我们也没能发挥出全部的实力，就这样懵懵懂懂地在机台前坐了3分钟……"

最后的希望寄托在有着"中国铁拳第一人"之称的大将蒋勋身上了。有过一次参赛经历的他明显与前两人不同，镇定自若地坐上了机台。但毕竟己队已经先败二人，自己再也不能有所闪失，比先前两人更巨大的压力此刻就盘踞在他的肩上。

也许是心态的原因，蒋勋并不像另两人一样被束缚住手脚，相反能够主动发出攻势。并且很快地赢下了一小局。这让在场的几位中国人都看到了希望。然而对手毕竟处在一个更好的游戏环境里锻炼，再加上已经连下二人，巨大的优势让对方打得分外狂放，在一阵疾风劲雨般的攻势后，蒋勋也败下阵来了。

正如文章开头所提到的那样，中国《铁拳》远征军首轮惨遭淘汰，就这样被写进了历史。

为了今后的每一个三分钟

比赛结束后，三人就曾经在宾馆里复过盘，最后大家一致认为，差距很大，但不全是实力上的差距。比如各选一人对打多少多少局的话，未必会落后太多，这一点并没有大到不可抵御的地步。

但是其他方面的"实力"差距就很要命：首先是机台数，在日本，小地方小机房一样能找到《铁拳6BR》的机台。而在中国，在神采飞扬没有代理以前，全国只有不到30台，代理之后，也只不过增加到了100台左右，还只能在大中城市，有连锁店的地方才能玩到。受此影响，国内的玩家数量确实地在增加，但全国忠实的街机玩家也只是500人左右。然而在日本，仅东京一个地区，就远不止这个数。

另外，在日本有《铁拳》的机厅里，玩家真正做到了"拿比赛当野战，拿野战当比赛"，日本几乎每个机厅都有"守护神"（该机厅玩得最好的玩家），一旦发现外地高手，或者发现本地有异军突起，一定会非常认真地和你打，而且一定是打到降段，甚至降到初段！这样认真的游戏态度，国内是非常欠缺的。在这样的环境下训练出来的高手，还会怕什么样的比赛环境呢？

这三点构成的综合实力差距，才是现在中国和日韩国等《铁拳》强国的最大差距，其他比赛项目的情况与之也非常类似。这不是一朝一夕可以弥补，但是，为了今后的每一次这样的三分钟，我们的街机玩家也应该尽力去追赶，缩小差距。

本栏目文章仅代表作者个人观点



▲2009 斗剧大赛的决赛会场大门。



▲这就是 2009 年的斗剧舞台。



▲比赛现场坐满了观众。



▲灯光聚焦在了参赛选手的身上。



▲现场大屏幕直播战况。



▲选手身边有多名摄影师。



▲《铁拳》的比赛即将开始。



▲决赛当天其他项目的比赛。

中国街机何去何从?

中国人在初识奥运会时，曾有文章提过三个问题：中国什么时候能派代表参加奥运会？中国什么时候取得第一枚奥运金牌？中国什么时候举办一次奥运会？回答这三个问题，中国人用了百年时间。在这一百年里，奥运会的“更快、更高、更强”成为了亿万国人心中的一个目标，我们的运动健儿现在能在奥运会里拿下这样的好成绩，是长久以来几代人不断努力的结果。

同样，中国人为什么要参加斗剧？（相比之下，“TGB 战场”等赛事更像是“全运会”）虽然我们成绩很一般，甚至可以说很差，但是参与本身就非常重要，坚持参加，坚持与世界交流，让中国街机成为世界街机文化的一部分，这是绝对必要的！这就是今年斗剧 09 留给我们最大的启示。

现在的中国街机，已经和过去大不相同了，越来越多的连锁店、加盟店，将取代过去那种单店小作坊的模式。而这些新的连锁店、加盟店的核心卖点是健康、阳光，以更高品质的服务和游戏内容，吸引新一代的年轻玩家。

有鉴于此，游天堂今后将更注重街机赛事的推广。因为推广赛事，就是在推广一种街机游戏的文化理念，它是这样一种集娱乐、休闲以及竞技于一体的，廉价而不低俗的娱乐方式，它值得新时代的年轻男女们去接受和接触。事实上，受金融风暴和流感疫情影响，日本的街机产业在 2009 年也出现了明显的衰退。在这种情况下，我们需要更多像《街霸 IV》这样高质量的大作，需要更多斗剧这样高水平的比赛，去重振街机业，留住玩家群体，让曾经影响了一个时代的娱乐方式继续发展下去。

文 游天堂

努力创造奇迹

斗剧 09《街霸IV》冠军队访谈



■卷心菜和大御所在比赛现场。

2009 年的斗剧最热门的项目毫无疑问是《街霸IV》。据某网站统计，《街霸IV》的项目一结束，斗剧现场的观众立刻走掉了近一半！而且今年的《街霸IV》可以说是集各游戏之大成，玩《GGXX》、《铁拳》、《VF》的高手都参加其中，甚至最后的冠军被两位《格斗之王》的高手夺得，他们分别是《KOF NW》的冠军卷心菜和《KOF02》的冠军大御所，他们的队名叫“KOF 势”，这个结果在日本玩家中引来惊叹声一片。今年的《街霸IV》，真正做到了海纳百川，博采众长。而这样一款游戏的出现，也可以说是斗剧之幸，玩家之幸。游天堂有幸采访到了两位冠军，一起来听听他们奇迹背后的故事吧。

游天堂（以下称“游”）：两位好，我是来自中国游天堂网站的记者，很高兴能够采访两位斗剧冠军。

卷心菜（以下称“卷”）：你好。

大御所（以下称“御”）：你好。

游：那么我就单刀直入了。请问你们为什么选择研究《街霸IV》呢？它的魅力在哪里？

卷：因为今年斗剧没有《KOF》的项目，所以无奈只能选择了它。而它的魅力，主要还在玩家人数上吧。有很多其他游戏的玩家也投身其中。而且游戏上手简单，却很深奥，很有意思。

御：简单而深奥的游戏性，加上层出不穷的高手吧。而且卡片系统也非常有吸引力，很多其他游戏的达人也加入进来，和他们对战收益良多。

游：能不能请你们说一下各自所选择的角色？因为你们俩选择的都不是传统角色，而是《街霸IV》中的新人，而你们却靠它们拿到了冠军。

卷：我选择C.Viper是因为如果我选其他旧角色的话，很难赶上和《街霸》老玩家的差距。而且这个角色拥有很多很强的技巧，并不是一个弱角色。不过其实我也花过很长时间去练习M.BISON。

御：之前我们并没有玩过很多Capcom的游戏，所以我觉得选择旧角色起步会比较难。而且我觉得RUFUS这个角色无论是造型还是动作都很有趣，而且他的URTLACOMBO的样子我非常喜欢，就决定是他了。而且他的体力和攻击力都很高，动作也很类似《KOF》系的角色……我认为他很强。

游：四位新角色最终杀进决赛的有三位，恐怕也是Capcom的开发者们没有想到的吧……听说你们这一年间，几乎从来没有碰过其他任何游戏，苦练《街霸IV》，真的吗？以后还会回到“《KOF》系列”吗？

卷：是真的，不过我是从2008年12月才认真开始玩的，还没有满1年吧。而且，在预选开始的时候，正好DUELLING THE KOF（日本一个大规模“《KOF》系列”格斗大赛）也在办，于是双方同时进行着。至于回到《KOF》……我从来就没有真正停止过《KOF》嘛。

御：因为这次斗剧没有《KOF》项目，所以就全情投入到《街霸IV》这个不是很熟悉的游戏里了。有一段时间确实练得没日没夜。等《KOF2002UM》出了之后，斗剧就结束了，那时候会为了年底的DUEL THE KOF而回归到“《KOF》系列”的。

游：看来不久之后又能看到你们两位的《KOF》精彩录像了。下面是关于斗剧大赛的一些问题，请问你们俩在得到，而且是作为第一队得到斗剧决赛入场券的队伍时，是什么心情？

卷：我当时真的无法相信，这样就拿到入场券了！

御：因为我们一开始认为无法通过，所以当我们第一次参加预选就顺利拿到时，我和他都呆了好久（笑）。我觉得这里面，运气、相性、胜负运等很多因素作用下，当然还有我们的发挥，才得来这样的结果。

游：那么真正走进斗剧的决赛现场，并且一路打进4强时，又是什么想法呢？

卷：我当时觉得自己的运气实在太好了，分组很有利。

御：当时卷心菜帮了我很多，很多强敌都是靠他应付过去的，所以我觉得我也应该要发挥作用才是。

游：你们二位是什么时候开始有了“大概能拿冠军”的想法的？

卷：进入决赛的瞬间？打败伊予的瞬间？还是志郎被打晕的瞬间……？我觉得直到我拿到最后胜利那会儿之前，我都没想过似的。

御：因为我们一开始就觉得自己大概没有实力拿冠军，所以我想至少要向着冠军的方向努力，带着这样的决心去打，所以我从通过预选的时候就开始想过我要拿冠军。不过没想到这家

仅这么没志气（笑）。

游： 哈哈哈，那么卷心菜和大御所在决赛的时候在想什么呢？胜利毕竟只有一步之遥。

卷： 我当时只想打出能够对得起为我打气应援的人以及队友的高水平来，只要这样就可以了。

御：信任卷心菜，并且做好一切自己能够做的事情，包括给他鼓劲打气。

游： 我看到你们取胜的那一瞬间，似乎愣了一会。在想什么呢？不敢相信吗？

卷： 实话说，我真的不敢相信，现在都还不敢相信那是真的。

御：有很多玩《KOF》的朋友都到现场来支援我们了，而且卷心菜他努力到了最后的最后（指最后卷心菜对伊予的奇迹逆转以及击溃志郎）。所以这样能够得到冠军，那时候我们的狂喜是形容不出来的。而且我知道我们现在并不是纯靠实力取得的胜利，所以为了不让这个冠军头衔蒙羞，我还要努力去取得符合它的实力。

游： 那确实是一场奇迹的逆转！那么，现在回想起来，你们觉得这次斗剧带给你们什么呢？

卷： 我仔细想过了，到今天为止发生的一切，难道不都是奇迹吗……

游： 你们用努力创造了奇迹啊！

御： 对，是奇迹。现在回想起来，这次大赛是我们第一次参加《KOF》以外的项目，除了冠军外，更多的，是能以挑战者的身分，不论胜负，从其他高手那里学到了很多很多东西。这是很宝贵的经验。

游： 说起来，我记得MAGO（日本现在BP值排名最高的《街霸IV》玩家）似乎在斗剧之后不服气，找卷心菜打了个“屋上杯”，而你输了个0比22，是这样吗？

卷（笑）： 哈哈，确实是这样，而且这个“屋上杯”还打了两次，成绩嘛……

御： 哈哈哈哈……因为传说MAGO一到比赛就容易死脑筋，比赛中大家都是有机会的。

游： 今后你们会来中国，和中国的玩家们进行对战吗？

卷： 我已经去过好几次中国了，你们那的选手进步总是很快，而且在《KOF98》上无敌！有机会我想再去中国，和大家交手。

御： 今后我也会继续玩“《KOF》系列”，而中国正是这个项目的强国，所以如果还有去中国的机会的话，请多关照！

游： 谢谢，一定一定！



▲卷心菜和大御所夺得了冠军。

《使命召唤 现代战争2》电影版猜想

最近对《现代战争2》有些痴迷，几乎每周末回家都会通关一次，因此试着想了下如果有电影版的话，应该怎样才会让玩家们满意，怎样的演员阵容才配得上如此强大的游戏，之后便在无聊之下写了以下文字。当今游戏改编电影或者电影改编游戏早已成为一种潮流，可惜的是在众多根据游戏改编的影视作品中合格品寥寥可数，更谈不上佳作，但如果超级大作《使命召唤 现代战争2》推出电影版的话，应该会改变这一局面。

首先是演员方面，作为“《现代战斗》系列”的核心人物Price上尉的演员，我觉得有三个演员比较适合。第一个是小罗伯特唐尼（Robert John Downey Jr），放荡不羁的小罗伯特唐尼显然和游戏当中的Price有着相似之处，《钢铁侠》也充分证明了其动作电影的功力，无论是胡子拉碴不修边幅的形象，还是独特的英格兰气质都和Price相吻合。第二个是休·杰克曼（Hugh Michael Jackman），凭借金刚狼这一超人气角色成为炙手可热的动作巨星的他显然可以胜任这个角色，而且《现代战争2》的后期过场动画里，Price怎么看怎么像我们的金刚狼。第三个是让·雷诺（Jean Reno），同样是胡子大叔的让·雷诺显然在动作片领域更胜一筹，整体气质也有着可以往Price发展的可能性。

关于游戏中的主角Soap，演员人选可在以下四人中进行角逐。第一个是克里斯丁·贝尔（Christian Bale），和Soap同是出生于英格兰的克里斯丁显然在扮演这个角色方面有着先天的优势，英格兰腔调十足的电影《魔术争锋》足以说明这一点。另一个优势就是最近的《终结者2018》，一直以长发帅哥形象出现的克里斯丁·贝尔在影片中以利索的短发形象出现并获得了好评，扮演莫西干头的Soap显然不在话下。另外，克里斯丁近几年一直都在动作领域打拼，对扮演Soap这个角色应该很有心得。第二个是科林·法瑞尔（Colin Farrell），别的不说，光是一脸胡茬的坚毅面庞就会觉得和Soap很像，他的作品中动作题材的电影同样涉及不少，而且他的出生地在爱尔兰。第三个是乔什·杜哈明（Josh Duhamel），这位身高192cm的阳光大帅哥凭借在《变形金刚》里的帅气表演征服了不少的影迷，他绝对可以胜任Soap这个角色，有时候看他们两的脸还真是挺像的。第四个是史蒂芬·多尔夫（Stephen Dorff），当年的《末路狂澜》让更多人认识了这个来自亚特兰大的帅小子，斯蒂芬不仅长相和Soap神似，而且还拍过《XIII》这部还不错的游戏改编电影，动作领域的经验并不缺乏。

关于Ghost的人选，我只想到了一个，那就是尼古拉斯·凯奇（Nicholas Cage），Ghost这个角色虽然出场的时间有限，但却有相当高的人气。戴着面具演戏却又要有很好的存在感，那么非尼古拉斯·凯奇莫属了，加之游戏有向《勇闯夺命岛》致敬的情节，因此尼古拉斯更应该出来露一手了。在《幽灵骑士》中，他不露脸的戏份也挺多，只可惜影片的口碑不佳，因此凯奇也可以通过Ghost这个角色来强调自己在蒙面领域一样强悍。

关于Vladimir Makarov的人选，我看只有“T-BAG”罗伯特·肯尼普（Robert Knepper），这个我就不说理由了吧，各方面都像得一塌糊涂。

关于将军的演员人选不太好挑，我也没想出非常适合的，如果由阿尔·帕西诺（Al Pacino）出演的话不知道广大游戏粉丝是否满意，《碟海计中计》让我觉得他可以胜任这个将军角色，而帕西诺本身也可以演出一种令人生畏的感觉来。

导演方面不知道能不能请得动在动作片领域的大导演迈克尔·贝（Michael Bay），由他执导这样的大片，相信会让我们找回当年《勇闯夺命岛》的震撼感觉来。

至于剧本方面，完全描写游戏1代与2代之间这五年时间里到底发生了什么，在《现代战争2》里也有很多没有交待清楚的地方，比如Price是怎么被俘虏的，而且原创剧本会有更大的发挥空间。

配乐方面我想只有Hans Zimmer可以挑得起吧，这个想必在玩家中不会产生什么争议吧。

YY了半天，还是希望好莱坞的片商们能够把握住商机，早日拍出一部高质量的游戏改编电影，让全球上千万的《COD》玩家涌入影院，那还不数钱数到手抽筋吗？


■让·雷诺
■克里斯丁·贝尔
■史蒂芬·多尔夫
■科林·法瑞尔
■小罗伯特唐尼
■休·杰克曼
■乔什·杜哈明
■罗伯特·肯尼普

文 音操

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：编辑们忙里偷闲，一同前往佛山观看了VGL在中国的第二场游戏音乐会。哪怕是在视频里已经看过了很多遍，看现场的感觉还是非常不同的，特别是《超时空之钥》和《超时空之轮》的主题音乐响起时，我心潮起伏，尽情感受游戏音乐之美，实在是相当美妙和难忘的经历。"音乐会的精彩至少有一半我从未向人提起，因为我知道，就算我说了也不会有人相信。"如果有这样难得的机会，在条件允许的情况下却放弃了，那将是非常非常可惜的。一场音乐会如此，其他事情也是同样的道理。

Jump Festa 2010火热开展

晴天 提供

《火影忍者》、《海贼王》等脍炙人口的漫画之所以被称为"Jump 漫画"，主要是因为它们最初都是在名为《月刊少年 Jump》的杂志上进行连载，随后才被动画公司制作成动画、剧场版等衍生作品，被更多人所接触并喜爱。而从 2000 年开始，一场由该杂志举办的"Jump Festa 主题展览"在东京国际展示场开幕后，这个最初用于全面展示"Jump 作品"魅力的盛会也渐渐转变为了日本本土一场特殊的游戏展，下面就让大家跟随晴天的脚步一起去今年的会场一探究竟吧！

NBGI

既然是以"Jump 漫画"为主题的展会，相关的改编游戏自然唱起了主角，而且这也是拥有众多漫画、动画版权的 NBGI 的一大强项。今年 NBGI 一共出展了 11 款游戏，其中最引人注明的就是首次公开了两款火影新作，分别是 PSP 平台的《火影忍者 疾风传 绊之驱动》以及 PS3、X360 跨平台的《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2》。



▲在发表会上，厂商还请来了漩涡鸣人的声优竹内顺子演唱新作的主题歌，顿时将会场的气氛推向高潮。



▲《龙珠》的改编游戏永远都不乏支持者，看小朋友们在《龙珠DS2 突击 红缎带军团》的试玩台前玩得多么投入啊。

Hudson

尽管厂商之前在特设网站上预告了只出展《欢乐聚会游戏 100》一款游戏，但是慕名而来玩家还是对游戏表现出了极大的兴趣，毕竟在 Wii 上，多人参与的游戏往往更容易赢得玩家的好感。从现场试玩版来看，游戏仍然是众多小游戏的结合，不过在创意和操作方式上让人眼前一亮，参与玩家不时爆发出的一阵阵笑声对游戏的主题进行了很好的诠释。



▲画面中工作人员似乎在演示"传炸弹"的迷你游戏，连欧巴桑（左边）都被吸引过来了。

Square Enix



《勇者斗恶龙 VI》、《王国之心 梦中诞生》、《星之海洋 4 国际版》、《四狂神战记》的梦幻阵容，已经足以令 SE 展台的人气非同一般了，而且有幸到场的玩家几乎都能第一时间玩到这些明年年初即将推出的作品。其中《勇者斗恶龙 VI》和《王国之心 梦中诞生》虽然在今年的 TGS 上已经提供了试玩版，但是这次官方竟然厚道地提供了另一版本的试玩内容，大大刺激了玩家的排队欲望，而一直没有实质性内容公布的《星之海洋 4 国际版》，首次出展的试玩版已经被玩家证实将采用英文语音，主线流程中会出现一些 X360 版没有的 BOSS，菜单的设计也有明显的变化。

◀只要有 SE 的最新作试玩，都不难看到大排长龙的场面。

Capcom

动作游戏大厂的出展阵容同样不甘示弱，《战国 BASARA 3》、《最后的战士》、《大神传 小小的太阳》吸引的玩家也不在少数。《战国 BASARA 3》首次公开的试玩版中，玩家可以选择德川家康、石田光成、伊达政宗、真田幸村四名角色进行 15 分钟左右的单人模式，而被厂商誉为最强 PSP 角色扮演游戏的《最后的战士》，试玩版中只提供了一个参与排位赛的任务，暂时还无法看出任何新的情报。



▲四名角色的大海报下聚集了无数腐女啊……

其他展台补遗

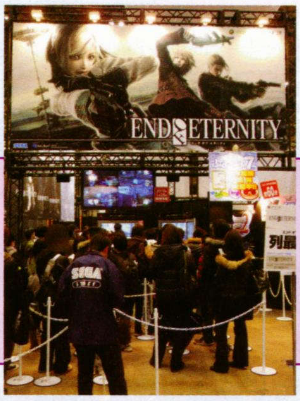
SCE

前不久才公开的《解体百万吨》是不少玩家优先体验的作品，而同属于一个制作计划的《勇者别嚣张 3D》试玩版中，利用"水"衍生的新战法使游戏的难度又有了提升。

Koei

《真 · 三国无双 联合突袭 2》提供的试玩版中不但可以使用姜维、大乔两名新角色，还能体验到特殊的玩法。





SEGA

不能到现场体验《永恒的尽头》的玩家不必灰心，相同的试玩版已于 12 月 22 日在 PSN 和 Xbox LIVE 上提供下载。

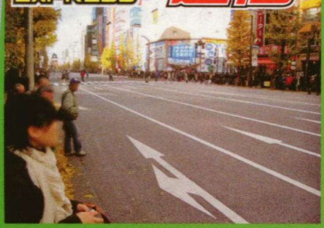
Nintendo

精明的任天堂显然是冲着青少年市场来的，刚发售的《新超级马里奥兄弟 Wii》让不少带着小孩参观的家庭都玩得不亦乐乎。



秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

安全安心、充满活力的秋叶原


▲宽敞的“中央通”迎来了久违的宁静。

很多人读者应该知道，秋叶原曾经有着“步行者天国”的美誉，能在东京这样的大都市享有如此的口碑，也足以证明了秋叶原旺盛的人气。不过，自从去年6月在中央通（横贯秋叶原的主干道）发生恶性杀人事件后，政府便关闭了这条闻名全国的步行街，中央通改为了一条只允许车辆通行的再普通不过的马路，“步行者天国”从此一去不复返。


▲游行者在警察的组织下有序地前行，队伍的前排打着标语。

1年多以后，中央通第一次出现没有车辆通行的情况，那是因为12月19日在这里举行了一场当地居民发起的游行，主题是“安全安心、充满活力的秋叶原”。游戏参与者的目的很简单，就是希望每一个来到这里的人都能以实际行动去爱护秋叶原，让“步行者天国”重新回到的人们的身边。

就我们国内的玩家来说，虽然对去年在秋叶原发生的那场惨剧没有什么实感，但健康游戏并懂得尊重他人也是所有人需要共同遵守的原则。游戏的气氛是靠每一个玩家去营造的，同时我们也要学会保护它，这两者的重要性相同。


▲游行的队伍中甚至还有大学的吹奏乐团，这倒是缓解了严肃紧张的气氛。

爱它，就把它穿在脚上

多边形 提供

如果对一个游戏有爱，你会爱到什么程度？买一张正版？还是抢购一张限定版？许多玩家都会这样去做，不值得一晒。真正有爱的玩家，就要把心爱的游戏穿在脚上！

一位网上昵称叫Kyozo Kicks的玩家实在是太喜欢自己心爱的游戏了，所以他决定把这些心爱的游戏都穿在脚上。不过平日如果想要得到一双游戏主题的限定鞋，那价格一定贵到飞起，所以Kyozo Kicks决定自己制作游戏主题鞋。他从商店里买回一些纯色底的休闲鞋，然后自己购买颜料，设计图案，将自己喜欢的游戏主题图案绘制在上面，这样他就拥有了世界上独一无二的限定版鞋子了，这才够酷呢！

这些鞋子上的所描绘的游戏大家一定不会觉得陌生，这样的DIY值得尝试。





把iPhone变成鼓风机！

炎骑士 提供




尽管有着这样那样的缺点，但不可否认，iPhone是世界上最成功的手机。令iPhone成功的原因有很多：铺天盖地的宣传、苹果公司别具一格的工业设计、高分辨率多点触控技术的应用、海量的运用程序……当然，对于喜欢电子游戏的朋友来说，iPhone还是一个很独特的游戏平台。不过，你是否认为，这款高科技的结晶体还会有其他令人意想不到的功能？比如说，充当鼓风机。

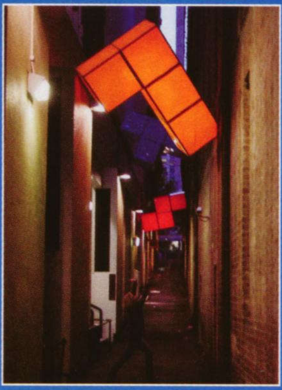
其实，将iPhone变成鼓风机的步骤并不比“将大象塞进冰箱”复杂许多。不过，这里要有一个前提条件：下载一款名叫Blower的iPhone专用软件（iPod touch当然也可以应用）。接下来的工作就算我不说，想必大家也都知道该怎么办了。可以想像，这一功能的实现应该是利用了机内的震动马达。显然，这台微型鼓风机所产生的风力不会很大。但至少，我们可以用它来吹灭蜡烛。

充满ACG元素的城市雕塑

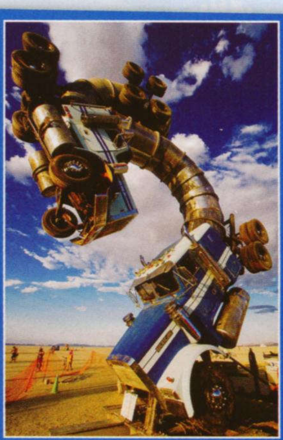
胜负师 提供

城市雕塑也就是立于城市公共场所中的雕塑作品，它在高楼林立、道路纵横的城市中，起到缓解空间拥挤和呆板感觉的作用，有时也能为空旷的场地增加平衡感，主要是用于城市的装饰和美化。城市雕塑的选材是多元化的，在ACG元素中取材也已经是越来越普遍的现象。以下就请各位欣赏几座有趣的城市雕塑，相信站在这样的雕塑作品前，一定会有别样的感觉。


①位于伦敦泰特现代美术馆外的巨型蜘蛛，高30英尺，由青铜不锈钢和大理石制成。其造型很有蒂姆·波顿的诡异风格。


②小巷中的俄罗斯方块，冷不丁看到，有种从天而降的错觉，可能会把人吓一跳。


③这个很多人都应该知道，是BANDAI为纪念高达30周年而制作的1：1高达模型，效果相当震撼。


④这可不是擎天柱大哥在变形，而是由两辆扭曲的大卡车连接而成的奇异作品，让我联想到了RPG中的某个BOSS。

福山芳树&May'n《超时空要塞》广州演唱会

轻松融洽的专访



▲属于全世界FANS的《超时空要塞》将福山芳树和May'n带入中国。

虽然早在10月份便听闻福山芳树和May'n将在广州举行《超时空要塞》演唱会，正式接到主办方广州源子文化传播有限公司的邀请却是11月底，小编作为一名MACROSS饭，能有机会在国内近距离接触到系列的两位人气歌手，自然感到非常激动与荣幸。

12月12日中午，小编与其他几名同事驱车来到了位于广州市少年宫内蓓蕾剧院，这里是专访的地点，也是演唱会的举办地。尽管已经提前两天抵达广州，但福山芳树和May'n对演唱会的准备却一点不马虎，趁着采访开始前的间隙，他们从后台来到舞台上和工作人员场景以及设备的相关情况，即便面对媒体的镜头也显得丝毫不拘谨，完全没有明星的架子。

短短15分钟的专访进行得非常顺利，两人侃侃而谈了很多关于《超时空要塞》的感受与经历。其间搞怪的福山芳树还时不时对镜头做出奇怪的表情，气氛轻松而活跃。当May'n被问道第一次来中国最想吃的美食是什么时，这位刚刚20岁的银河歌姬不假思索地用一句并不十分流利的中文回答我们——"火锅！"

燃烧全场的演出

演唱会正式开始的时间被定在12月13日下午5点。而2点刚过，会场外的人流就慢慢聚集起来。或许是因为有着同样的爱好，来自五湖四海的观众彼此并不感到陌生。在这些等待入场的人群中，有身穿华丽Cosplay服装的动漫社团成员，也有前一天刚刚看完佛山VGL便赶过来的热心玩家，甚至还有为了声援May'n而专程从日本赶来的粉丝团。所有人都在期待。

随着一曲雪露的名曲《北十字星》（ノーザンクロス），May'n的登台将全场观众的热情点燃。在约一个小时的时间内，她连续演唱了多首《超时空要塞 边界》中的经典曲目，其中还包括她刚刚发售不久的首张个人专辑中的新歌。而演唱会后半段出场的福山芳树，则主打《超时空要塞 7》的名曲，演唱《REMEMBER 16》时他还亲自以精湛的口哨代替歌词，将很多怀旧的老观众的情绪调到了最高潮。返场环节，May'n在福山芳树的吉他伴奏下清唱起了《钻石裂痕》（ダイアモンド クレバス），



▲福山芳树激情四溢的演出无愧于"火焰巴沙拉"的称号。



▲凭借《超时空要塞 边界》一举走红的May'n是年轻观众关注的焦点。

这次前所未有的合作堪称两人给所有中国观众带来的最大惊喜，也为演唱会划上了圆满的句号。

题外话

在演唱会的过程中，现场观众数次齐声合唱，能跨越语言的障碍共同陶醉于歌唱的魅力，这让福山芳树和May'n也身为感动。不管从演唱会结束后观众的反响，还是两名歌手在个人博客中对此次中国之行的感言，我们都能看出演唱会获得了极大的成功！在感谢主办方的精心策划的同时，我们也今后有希望更多的日本动漫游戏歌手能乐于来到中国，给国内的FANS带来近距离的精彩演出！

灵兽育成计划

在前两次为大家介绍了新手入门所必需掌握的知识后，本期的"灵兽攻略"应该算是进阶的游戏玩法了。在《龙》的世界中所有的灵兽被分为坐骑、携带两大类，前者可以通过喂食提升等级，并能学习通灵形技能或进行乘骑；后者则能辅助玩家攻击敌人或拾取物品，绝对是平时练级的好帮手。下面就让我们一起来看看与它们相关的信息吧！





第一重 获得灵兽

坐骑灵兽获得方法：

1. 官方新手礼包，高手礼包发放（关注官方活动即可获得）；
2. 氏族声望达到友善可以在氏族商那里花50金购买；
3. 商城里有限量的坐骑购买（如灵猫，鬼王）；
4. 在武夷氏族处通过任务和金钱兑换魔蛛；
6. 副本掉落（仅限蜥蜴）。

携带灵兽获得方法：

1. 30级任务获得一个花形灵兽；
2. 每天的星宿下凡活动时间内击杀野外星宿可以获得3～5只灵兽（如狼，狐狸）；
3. 在修炼场打怪有一定几率掉落。



第二重 使用灵兽

虽然两种宠物的功能不同，但是在使用上还是存在一些差异，尤其是坐骑灵兽在正式使用前还需要持有驯兽书才行，再加上每个灵兽需要的书也不尽相同，所以购买时请大家务必看清楚名字，是不是很有"驾驶执照"的味道呢？最后当然不要忘了它们都是需要消费氏族声望和金钱的。

第三重 升级灵兽

最简单的成长方法就是喂食灵兽野外打怪掉落的"肉"，当累计到足够的经验后，玩家就需要购买苹果喂食提升灵兽的阶级，最高有到达5阶。相较于肉块，苹果是游戏中非常珍贵的物品，通常它只有用尘缘末了任务中的仕女图，或者轩辕金牌等特殊物品才能换到，所以大家可不要忘记参加一些固定活动哦！

第四重 灵兽合成

游戏中的灵兽共分为凡品、上品、灵品、仙品、圣品五个级别，通常情况下玩家只能获得上品级的灵兽，而要想提升品质，就需要使用灵兽的魂魄来进行合成（坐骑灵兽除外）。目前已知在凤翔的曦合夫人处可以将"5个灵魄一组"合成一个高阶灵魄，所以圣品自然就是125个上品灵兽灵魄的合成。

第五重 灵兽技能

携带灵兽看似神通广大，但是要想实现对应的功能还必须在各地的宠物商人和商城里购买技能所需的书籍。不同的技能同样对灵兽的阶级有所要求，要想成为多面手就必须付出更多的努力。

已知技能一览

技能名称	战斗效果
拾取	为你减轻频繁拾取道具的负担，而且玩家可设置自己想拾取的东西进行过滤
喂药	当玩家HP低于一定数值时自己使用药品，不用再担心自己在欣赏美景时被怪物偷袭了
强身	将拥有该技能的灵兽带在身边会增加人物的属性点，而且它们的造型可爱，漂亮，招摇过市就是这个道理
骑乘	只有坐骑灵兽才能学会的技能，当幼年时或憨厚，或萝莉，或正太的宠物成为坐骑时，那真是太拉风啦

文 九兵卫 美编 木仙



一款游戏能否给玩家带来深刻的第一印象，角色是最重要的因素之一，因此创造这些的角色的人设画师就必须起到画龙点睛的作用。本期我们就挑选近期的热门游戏，探访这些作品中的这些"点睛人"。看看这些画师的成长轨迹，对于热爱游戏或者绘画的你，是否会有些启发呢？（笑）

画龙还需点睛人

——探访人气游戏角色的创造者

特别企划 SPECIAL FEATURE

《莱顿教授与魔神之笛》



长野拓造 TAKUZO NAGANO

小资料

1976年出生于日本福冈县，专业美术大学毕业。2005年，长野拓造作为设计师进入Level-5。目前负责的游戏有Level-5的招牌作品"《莱顿教授》系列"以及"《闪电十一人》系列"。

创造英国绅士的日本男子





对大师鸟山明的憧憬

长野拓造从小便喜欢鸟山明的作品，因此立志成为一名漫画家。为了实现理想，他进入了专业美术学校进行学习并顺利毕业。不过在择业时，对剧本和叙事颇感头疼的他最终放弃了成为漫画家的想法，而是来到了刚刚在业界初露锋芒的Level-5成为了一名设计师。(Level-5位于长野拓造的家乡福冈，这也是他选择这里的原因之一)

来自画师的三言两语

坦白地讲，我的很多作品风格都受鸟山明先生的影响，比如尽量少用线条、把握人物的黑白平衡等等手法。鸟山明先生的作品给我带来创作的动力与灵感，直到现在也是如此。刚刚进入Level-5的那段时间，由于《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发工作而与鸟山明先生共事的那些日子，是我感到最愉快的时光！

点评

富有童话色彩的"《莱顿教授》系列"以及热血少年派的"《闪电十一人》系列"，让我们看到了一个充满幻想Level-5，这与游戏中的那些老少皆宜的角色形象是分不开的。创造力与想象力，这是和长野拓造一样的年轻人所独有的财富，也是Level-5不断茁壮成长的根本动力。

作画环境



属于年轻人的工作环境



▲长野拓造在画本中对比自己绘制的所有角色。
◀正在一笔一画绘制莱顿教授的长野拓造。



小编吐槽

虽说游戏卖得红火，但很少有玩家了解"《莱顿教授》系列"的御用画师长野拓造，对于勇于创新的Level-5来说，"启用新人"已经成为了其独特的行事作风，这样才能保证每一款原创游戏都有与众不同的吸引力。由于系列作品本身是以解谜为主题，单从受众面上说，这并不仅仅属于年轻人的专利，所以要照顾到不同年龄层次玩家的口味，用卡通的童话风格来描绘人物是再好不过的了。以创意至上的Level-5或许就是抓住了人们心中永远保有的那份"纯真"，在舍弃了各种华丽的包装后，用简单的线条给玩家勾勒出了一个与众不同的世界，在如此轻松惬意的氛围中，即使偶尔被难题难到，是不是也不至于马上放弃呢？



《逆转检察官》



岩元辰郎 TATSURO IWAMOTO

小资料

1976 年出生于日本千叶县，毕业于东京造形大学。2000 年进入 Capcom，担任人物设定的助手画师，从《逆转裁判 2》开始担任主画师。2004 年四叶草工作室组建后，岩元辰郎曾经与稻叶敦志、神谷英树等人一起共事，目前则作为自由插画师参与着很多游戏的设计和作画工作。

最初的“逆转”

岩元辰郎从小就喜欢画画，自己的作品能得到别人的赞赏是他作画的最大动力。因为爱玩游戏的缘故，岩元辰郎从开始就业时便认准了游戏公司。虽然当时最想进入的游戏公司是 Human（代表作：《钟楼》系列），不过遗憾的是，Human 在岩元辰郎毕业的当年就倒闭了。于是后来他去参加了 Koei 以及 Capcom 的面试会，并最终被 Capcom 录用。进入 C 社一年后，岩元辰郎凭借自己的实力很幸运地作为助手参加了《逆转裁判》初代的人设工作。只是，当时这款游戏对于惯于走硬派路线的 Capcom 而言还属于试验型的作品，所以公司上层也对岩元辰郎说：“如果没有亮点，那么这款游戏就不发售了。”当然，最后游戏顺利上市，并且意外地获得了很好的反响，岩元辰郎也就从那时起和“《逆转》系列”结下了不解之缘。

草稿中诞生灵感

通常而言，在为一款游戏进行人设工作时，画师需要在绘制草稿的同时不断和制作团队沟通并交流意见。因此直到定稿之前，连续绘制多幅草稿也是常有的事儿。岩元辰郎在“《逆转》系列”作品的开发过程中，一般会在剧本未确定时就开始绘制人设，顺利的情况下，人设还有可能在剧本之前完成。这样对于岩元辰郎来说，作画会有更大的发挥空间，才能将更有趣的想法和元素加入到角色的创作中。只要人物的设定得到制作小组的肯定，游戏的剧本甚至也会根据岩元辰郎的人设进行相应的调整。以他自己的话来说：“尽可能多地绘制草稿，这是灵感诞生的源泉。”

来自画师的三言两语

“《逆转》系列”的人设总体而言偏向动画风格，这是前辈们就留下的传统。不过最近我也开始想尝试真实风格的画风（笑）。其实从 2 代开始，我就逐渐将自己的画风融入到游戏中去，虽然系列整体的风格不能因为我个人的喜好而改变，但如果能以自己的方式尝试一下完全不同的画法，我觉得也是件不错的事情！

法庭之外的“逆转者”





点评

岩元辰郎笔下的角色极具魄力，在人物的特征把握上手法也比较夸张，尤其是成熟的男性角色。另外，每个人物的服装以及饰物是他擅长表现的方面，这在系列最新作《逆转检察官》中体现得很明显，给玩家留下较深印象的新角色一条美云，便是岩元辰郎的得意之作。除了绘画，很多 FANS 可能还不知道，岩元辰郎还是游戏中御剑怜侍的配音呢！

作画环境



▲为了更好地捕捉人物的各种姿势，岩元辰郎的书房内收集了很多各种造型的人偶，既能作为绘画时的参考，也可以被看成是房间内的小装饰。

即便是专业画师，也要不停学习！



◀岩元辰郎的工作台非常宽敞，架子上的各类图书均是与专业绘画技术有关。

小编吐槽



岩元辰郎笔下的角色并不飘逸空灵，也不凝重浑厚，在笔法和风格上，近几年来流行的吸引眼球的要素几乎一项也没有占上，但只要是玩过《逆转裁判》的人，都会对角色们记忆犹新，究其原因，与岩元辰郎笔下角色性格和外形的完美结合是脱不了干系的。傻乎乎的成步堂、有着精英光环的御剑、任性骄傲的狩魔冥……岩元辰郎很擅长把握角色性格中最突出的部分，将其具象化成鲜活的人物，此外，他还对细节情有独钟，譬如给拉面店大爷的头顶加上一顶倒扣的碗状帽子，饶有兴致地把机关枪欧巴桑的嘴巴涂成惊悚的鲜红色，看他的作品，像是在观看一幕幕默剧——甚至不用角色开口，我们就能从发梢眉角读出他们的性格了。

游戏文化 特别企划

《真女神转生 奇幻之旅》



金子一马 KAZUMA KANEKO

小资料

1964年出生于东京都，1988年以动画制作人的身分转行加入Atlus。《女神转生2》之后开始担任“《女神》系列”的人设、策划以及制作人。在系列最新作《真女神转生 奇幻之旅》中，金子一马承担了从策划及原案，一直到人设与制作人的全部工作。

现代世界的恶魔画师

自告奋勇的契机

因为金子一马有着动画制作的工作经验，所以进入Atlus后他便接到了《女神转生》续作的开发任务。工作的具体内容，是将《女神转生2》中的插画和背景用点阵绘制出来。在那个时候，金子一马深受插画大师末弥纯的影响，特别是《巫术(Wizardry)》这部作品。精美的插画即使变成点阵图也依然颇具气势与美感，这一点让金子一马对插画本身的创作感到非常憧憬。后来，他找到了当时负责游戏发售的Namco方面的宣传人员，并自告奋勇地说：“如果没人为这款作品绘制插画，那就让我自己来吧，报道介绍或者设定资料集里应该都能用到”。就是这样一个简单的契机，让金子一马正式走上了“恶魔画师”的道路。

恶魔的取材与进化

由于对恶魔进行设定的特殊性，所以金子一马平时在取材前需要阅读大量历史文献，这样才能追溯恶魔的起源。信仰、宗教这些因素令不同时代人们的思想形态也会产生差异，作为“恶”的象征，恶魔也经常被赋予不同的化身。金子一马笔下经常出现的欧洲中世纪恶魔，大多以山羊、蝙蝠之类的动物为原型，这也与那个时代的信仰有关，这样的观点到了现代也会有所改变。《真女神转生 奇幻之旅》中出现的“天使ドミニオン”这一恶魔，金子一马将其理解为传递神与人类间情报的信使。而速度是现代社会的象征，于是他便将火箭与天使的形象结合到了一起，这既是文化元素的一种融合，也是创作上的一种进化。







来自画师的三言两语

《真女神转生 奇幻之旅》开发时，系统和故事设定成形后我就开始了人设的工作。与以往不同的是，首先要确定的是军队所穿著的装备。既要表现地球处在危机之下军队装备的特殊性，也要继承系列一贯的世界观。于是我想到了恶魔的精神攻击，并随之联想到了现代军事中的电磁防御，根据这样的思路我便绘制出了最终的装备设计图。虽然是一次新鲜的尝试，但我个人还是很满意的。

金子一马的恶魔人设令人过目难忘，他笔下的恶魔超出了娱乐的范畴，给FANS带来了艺术作品般的享受。之所以这么说，是因为金子一马的恶魔体现了一种思想与文化，而并非单纯的面目狰狞的怪物。近年来他不仅负责“《女神》系列”的人设，还多次担任游戏的制作人工作。这无疑给了金子一马更广的发挥空间，让他对恶魔的理解得到更完美的诠释。

点评

作画环境



▲金子一马的书桌上有一台笔记本和绘图用的Mac电脑。工作时，他也会打开旁边的电视，MTV、历史节目以及发现探索频道是金子一马经常收看的。



这里是“召唤”恶魔的场所！

◀金子一马作画的桌子上放着画纸、刷子、尺、橡皮以及铅笔，就是这么简单。桌子中间的面板可以打开灯光照亮。



小编吐槽

初次接触金子一马的作品，很多人会觉得风格有些晦涩。而仔细观察你就会发现，他笔下的每个恶魔都表达了一种思想与创意，面目狰狞的形象在金子一马的处理下变成了一幅幅极具压迫感的艺术品，这样的感受是在其他游戏中无法体验到的。黑白为主的冷色调，轮廓分明的细腻线条，就是这些简单的元素构成金子一马庞大且极具个性的恶魔世界。顺带说一下，《真女神转生 奇幻之旅》中主角造型的Q版雪人实在太逗了，让人很想看一下它在战斗中的滑稽样子。(笑)

《潜龙谍影 和平行者》

人生中惟一的面试

和其他很多画师一样，新川洋司也是从学生时代起就对漫画、游戏以及电影感兴趣。还在上学的他，对学校中漫画社团的创作有着非常强烈的兴趣，甚至一度想要成为一名漫画家。向着这个目标努力的过程中，新川洋司尝到了很多挫折与失败。不过这更加坚定了他以绘画作为工作的决心。就在那个时候，他收到了来自某游戏公司招募游戏制作人员的商业邮件，收到这封宛如指明自己新的前进方向的邮件，新川洋司毫不犹豫地参加了面试并顺利地得到聘用。所以对新川洋司来说，这是他人生的第一次也是惟一一次就业面试，而发送招募邮件并举办那场面试的游戏公司，正是Konami。



新川洋司 YOJI SHINKAWA

小资料

1971年出生于日本广岛县，1994年加入Konami后属于第5开发部（也就是现在的小岛制作组）。新川洋司从《潜龙谍影》初代起担任系列的人物以及机械设定工作，同时也是游戏的作画监督。此外他还参与过《终极地带》（Z.O.E）两部作品的人设与作画工作。

与斯内克潜行十余载的最佳拍档



独树一帜的毛笔画风

开始作画之前，新川洋司也是先绘制草稿，但接下来需要将草稿制作成模型，最后再根据模型对设定图进行最终的修正与调整。他的作画原则是——将把握人物的阅历以及生活方式放在首位。这是新川洋司进行人物设定的前提，所以他在绘制草稿时就会和小岛秀夫以及游戏的开发团队在一起不断地沟通，直到人物的概念完全形成。在绘制原画时，新川洋司一般会使用日式毛笔，他坦言这是因为自己受另一著名画师天野喜孝的作画风格的影响。将毛笔轻轻地蘸上水，同时调整颜色的浓淡，而铅笔则用来勾线。“记得以前工作室在大坂，有一次我在电车中拿出随身带的画本绘制草稿，身边的老爷爷还夸赞了我！”新川洋司对于自己画风一向感到自豪与骄傲，对绘画的喜爱之情溢于言表。（※注：新川洋司所使用的毛笔并非传统毛笔，而是笔芯装入墨水、以合成树脂制作笔头的日式毛笔，外形类似与我们生活中常见的水笔）





来自画师的三言两语

要说我最喜欢的角色，其实并非出自《潜龙谍影》，而是《终极地带》里登场的名为杰夫蒂的机器人。由于“《潜龙谍影》系列”要求人物风格具有统一性，要强烈地与游戏本身的世界观相呼应，所以无法加入一些超现实的元素，不过杰夫蒂就可以让我自由发挥（笑）。在《和平行者》里，科德曼和贾尔维兹这样的大叔型角色是我画起来比较得心应手的。贾尔维兹在《终极地带3》中驾驶杰夫蒂登场，这样的梦幻场面对我来说绝对是最棒的！

作画环境



▼工作中的新川洋司非常投入，身边厚厚的稿纸是他辛勤汗水的结晶。



▲新川洋司将自己绘制的原画贴在工作台的上方，右下角还放着斯内克的模型。

《潜龙谍影 和平行者》全力制作中！

点评

粗犷且张力十足的画风是新川洋司笔下的人物给人留下的最大印象。毛笔的笔触加上深色的水彩，他所绘制的人设将“谍战”的主题渲染到了极致。不夸张地说，正如没有小岛秀夫就没有现在的“《潜龙谍影》系列”一样，新川洋司的人设也是系列不可缺少的组成部分。



小编吐槽

新川洋司作为“《潜龙谍影》系列”的御用画师，其风格是粗旷而不失细腻，奔放而不失柔美。粗看上去，会觉得笔触十分随意，寥寥几笔就能勾画出斯内克那坚毅的外表下所掩盖的悲凄，但细细看去，亦能体会到新川洋司在笔触中的用心之处，无论是表情还是动作，简约的细节中勾勒出大气的魄力。在系列历代的原画设定中，新川洋司都赋予了斯内克那令人过目不忘的深刻印象，让这个角色充满了灵魂。

《圣恩传说》



猪股睦实 MUTSUMI INOMATA

小资料

1960年出生于日本神奈川县，自由画师。出道早期主要从事动画制作的相关工作，而近年来则将重点转向“《传说》系列”以及小说的插画方面。猪股睦实和藤岛康介一样，是“《传说》系列”从诞生以来便一直伴随至今的招牌画师。



以纤细的笔触创造充满魅力的人物

从学校走向业界

高中的时候，喜欢绘画的猪股睦实在一名有着同样爱好的朋友邀请下，为动画制作公司的宣传画上色，既是兴趣所致，也能通过打工赚些零花钱，这让她产生了很高的热情。以此为契机，猪股睦实毕业后便顺利地进入了动画公司，尽管最初只负责在动画杂志上绘制插画，后来她也不断尝试为小说绘制插画。由于画风颇受好评，PS版《宿命传说》(1997年发售)开始策划时，Namco的制作人员就主动找到了猪股睦实，这也是她首次为“《传说》系列”进行人设工作。



静与动的结合

“《传说》系列”的人设，猪股睦实习惯在故事和角色设定确定之后开始作画。游戏开发小组那边会将每个人物的身高、体重、年龄、发色以及武器这些基本信息传达给她，然后她再有区别地为每个人物进行设定的工作，《圣恩传说》也不例外，这样就可以避免绘制完成的角色与制作小组的理念出现太大偏差。和为其他作品绘制插画不同，给游戏做角色设定，必须考虑静态的人物在游戏中的动态效果，这是她给“《传说》系列”进行人设时一直秉持的重要原则。索菲的头发、修巴特上衣的下摆等等，猪股睦实在作画时就在脑海中将静与动结合在了一起。



来自画师的三言两语

就个人而言，虽然一直负责“《传说》系列”的人设，但我觉得每部作品的设计风格还是各不相同的。比如《圣恩传说》就略带有复古的感觉，所以人设必须给人以淡雅与清爽的印象。以这样的理念，我最先完成了主角阿斯贝尔的设定图，然后再以此为标准去绘制其他角色。当初制作小组给我的概念是“阿斯贝尔是一名志愿成为骑士的青年”，既然要表现出这样的正义感，那么就将白色作为主色调吧！结果是阿斯贝尔的衣服、裤子和鞋全部使用了白色，我甚至还想给他加上白色的手套。不过后来制作人那边说，如果全身都是白色的衣服，人物在摆POSE的时候显得太呆板。于是我又重新将颜色略微调整，这样才总算过关。(笑)

点评

猪股睦实笔下的《传说》人物，总是兼具层次鲜明的色彩以及精致细腻的线条，让所有玩家叹服不已。大家可能还不知道，猪股睦实的草稿在完成后，会被分为数码和水彩两种上色方法。通过电脑进行数码上色的效率比较高，处理起来也很方便，这样绘制出来的人设一般被用作人物介绍；而类似封面这样的插画，则是猪股睦实亲笔使用水彩上色，不知大家是否也能看出其中的区别呢？

作画环境



▲猪股睦实的爱猫，它经常会在工作的时候窜出来进行一些恶作剧。

堆满各种日用品的工作空间



◀在猪股睦实的日用品中，出现了多台PSP的身影。据她本人说是因为自己玩起来太过粗暴所以很容易弄坏机器。

小编吐槽



其实说到《圣恩传说》中最讨人喜欢的角色，我想那肯定是“西莉亚”了吧。不过说实话，当我看见女主角的人设时，被雷了个“里嫩外焦”。“这简直就是葱娘的翻版啊”这便是我当时的感觉，谁知道NBGI还真弄了个初音的服装下载……反过来看看主角的青梅竹马，西莉亚才是标准的“《传说》系列”历代女主角造型，而且回复晶术样样俱全。

《街霸》系列



西村绢 KINU NISHIMURA

小资料

1969 年出生于日本兵库县，1991 年进入 Capcom 成为正式社员。西村绢从《街霸 II》开始，担任该系列的人设并参与了多部游戏作品的制作，她也曾负责过动画《归乡战士》的人设。2009 年，西村绢从 Capcom 离职，成为自由画师。

缔造硬派传奇的女性画师

安田朗的影响

西村绢对绘画的兴趣也是从小便养成的。上学时，她曾经因为绘图工作被别人批评过，但这并没有影响西村绢对于绘画的热情，她转而将重点转移到了绘制人物上。到了中学的时候，西村绢喜欢上了湖川友谦先生的水彩插画，因为在美术课上模仿这样的笔触得到了老师的称赞，其后便进入了专门的美术学校。在美术学校学习的过程中，虽然不是很顺利，但某天弟弟买回家的游戏引起了她的兴趣，那是由安田朗绘制人设的《快打旋风》以及《战斗机甲萨奔格尔》。赏心悦目的人物与画风让她下定决心要与这位名师共事。顺带一提，西村绢最初进入 Capcom 负责的是街机卷轴背景的绘制，后来才转为负责原画以及 LOGO，正式成为了一名人设画师。

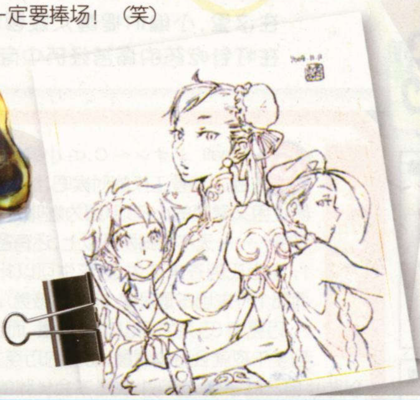


接过《街霸》的重任

经过多年的努力，西村绢当年的理想终于得到实现。在《街霸 II》开发时，制作小组将人物的设定工作交给了这位新人以及安田朗来共同完成。对于自己能否达到前辈的要求，西村绢起初非常担心，压力也很大。但安田朗对她的工作给予赞许并提出了很多宝贵的意见，这让西村绢得到了很大的动力。也是从这时候开始，西村绢正式成为了后来与安田朗以及池野大悟并称的“《街霸》系列”三大御用画师。

来自画师的三言两语

在绘制人物时，我觉得表情是最重要的，如果表情画得不传神，那么人物本身也就无精打采、死气沉沉。《极限脱出 9小时9人9扇门》中，我不但负责了角色设定的工作，还帮游戏中人物的对话表情绘制了很多草稿。这对一直从事格斗游戏以及机器人设定的我而言，算是一次全新的挑战。今后我也会尝试动画方面的相关创作，请大家到时候一定要捧场！（笑）

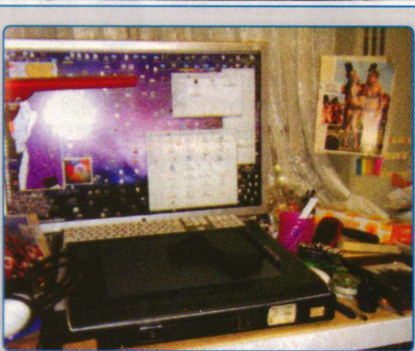




点评

《街霸》作为影响几代人的经典格斗游戏，恐怕无人不知，而游戏中硬派热血的角色，很大一部分都出自女性画师之手，可能这是许多人想不到的。正是这样一名坚持不懈的画师，陪伴“《街霸》系列”走过了 18 年的岁月，给玩家留下了无数美好的回忆。从《街霸 II》到西村绢参与的最新作《极限脱出 9小时9人9扇门》，透明水彩风格的人物是西村绢一贯风格，FANS 也会期待她给我们带来更多的精彩作品。

作画环境



▲与其说是工作台，这里倒更像是一间温馨的私人书房。

▼西村绢将自己喜爱的布偶放在身边，难道这些布偶和《街霸》有关？





▲工作室里的书架几乎有天花板那么高，上面堆满了各种图书与资料。

温馨而又严谨



小编吐槽

西村阿姨一直是我非常喜欢的画师，比起她上个世纪的青涩作品，不惑之年的画风更加成熟，更显柔中带刚，也更与时俱进。当然，万年不变的水彩风还是传承了下来。离开 Capcom 固然可惜，但我还是很期待西村老师能有新突破，比如画点柔弱的美少年什么的……（汗！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■最近的来信中往往以"祝你XX天后圣诞快乐，XX天后元旦快乐，XX天后春节兼情人节快乐"为结尾，营造出了一股非常温馨的节日气氛，不过在小编的眼里，这个祝福应该改成"XX天后《王国之心 梦中诞生》发售，XX天后《永恒的尽头》发售，XX天后《生化奇兵2》发售，再过XX天就是发压岁钱和钱包空空的日子……"在这里也向大家道一声迟到的圣诞祝福和提前的元旦祝福，祝大家生活、恋爱、学习、工作一切顺利。■话说前一波冷空气刚刚过去，新的寒流又要降临了。而且，气象预报说这次的降温将会覆盖全国大部分地区。在这里，小编们提醒大家要转暖和一些。要不然，圣诞和元旦两个节日就只能在打针吃药的痛苦经历中度过了。

本期流行游戏 What's In

《最终幻想XIII》 PS3 （12人）

为了通关赶攻略，打了三天三夜，虽然眼睛花了，但是精神抖擞，仿佛回到学生时代。《FF》果然棒！

——纱迦

《寂静岭 破碎的记忆》 Wii （3人）

这就是爱吧？

——在结局处热泪盈眶的雷电留

读编交流

杭州 李明峰：我对第240期杂志中有关《生化危机 黑暗历代记》的评分非常不满！炎骑士明明已经说这款游戏的画面可以算是Wii的顶级水准了，那为什么黄金眼评分只有21分呢？要知道，你们可是在光盘中放了很多次的游戏预告片啊！

没错，这款游戏的画面效果的确是目前Wii平台顶级水准。但一款游戏素质的高低，并不能仅仅根据画面来判断。这一次的游戏在画面表现力上下了很大的工夫，而且游戏中的收集要素也比前作多了不少。但是游戏中的诸多设定并没有跳出前作的框框，特别是BOSS战，明显缺少变化和新意。另外，游戏的原创剧本似乎也比较牵强，其中甚至还存在无法理解的设定漏洞。

Email ジオン～C.c：小编们应该都有晚上熬夜工作的时候吧，给你们推荐点防止困又健康的小技巧（因为咖啡是会让人变笨的……一天不能喝两杯以上，还有各种……）

1. 屈臣氏的芥末花生（吃花生可以补充蛋白，而那个芥末也不是很辣，非常有感觉）；
2. 巧克力（巧克力可以补充能量，而且人的胃到了午夜就会分泌胃酸，甜食的巧克力恰恰可以防止自己肚子饿，吃几小块是不会长胖的，比吃零食要好得多）；
3. 1、2都要比喝咖啡和抽烟要好。

首先要谢谢你的健康建议，不过我觉得，以小编们的不规律作息＋短暂运动时间，如果每天晚上都狂吃花生和巧克力解乏的话，没过几天编辑们的平均体重又要上升几个悲剧的百分点了。

话说我的习惯是每次在杯子里面冲泡两倍咖啡的量……

鹿泉 超级赛亚人：这期对国内电玩店的介绍，使我们对国内的电玩市场有了一个了解，在我们玩家的眼里，游戏店的BOSS一直都以奸商的面目出现，这篇文章给他们多了一点人情味，也知道他们经营的不容易。

其实绝大多数游戏店的BOSS还是很有职业道德的。为了贪图一点蝇头小利而不惜坑害消费者，这样的奸商毕竟只占少数。

Email P@ES：转眼又到年末了，先在这里祝众小编圣诞快乐，然后是元旦快乐。这次春节很郁闷，赶到2月14日了，这让各种花花草草店何等的泪流满面啊……

这让无数囊中羞涩的男孩子们何等的感激涕零啊……

上海 袁谈杰：看了玛娜姐的小编形象突然觉得很像《猎天使魔女》中的那个小女孩儿。

说到这个小女孩，《猎天使魔女》刚出的几天里，QQ上有许多刚打通游戏的人都把签名改成了："原来那个小女孩是……"不得不说这个悬念埋得还是相当成功的。

你居然故意把话题岔开……

哼哼，谁要和五头身的小孩一样呀。

洛阳 周葆罗：在第240期的"读编往来"中，纱迦放的那张杂志封面图引起了我注意，特别是图片下方的"改无可改3"，到底是指什么？

首先需要说明的是，这个封面图并不是我们设计的，而是读者发来的，在我们的封面上自然不会出现这样的叫法。这个"改无可改3"是指微软的《极限竞速3》，因为游戏制作者号称游戏已经完美到了改无可改的地步，所以网友赠给它这个外号。我们杂志上也介绍过这个典故。

本期读者语录

Email 穆虞：接触《女皇之刃》一整天了，终于有了些许疲倦，但是闲暇之余又不知道该玩什么好，怀怀旧玩玩《机战》吧……结果玩着玩着心里老是会下意识的反应：怎么还没爆衣啊？（－－！）（玛娜回复：《机战》爆衣之后就只剩下电线了吧……）

杂志相关

Email 大量读者：我们发现最近 levelup.cn 的白夜在杂志上的出镜率颇高，请问是不是编辑部人手不够了，所以经常请外援帮忙？

其实白夜从很久以前就开始给我们写东西了，只是从现在才开始打上他的名字而已。白夜其实并不能算是外援，他算得上是一名专门负责写内容的编辑。说到这里，不得不提到阳光计划，其实阳光计划的很多活跃分子在杂志上的出镜率也很高，不是编辑，胜似编辑。有兴趣的各位可得抓紧机会哦。

Email 天然萤石：241 期公布的杂志英文名：ULTRA CONSOLE GAME，具体的中文译名到底是什么？

直接译过来就是“超级家用机游戏”的意思。

编委招聘

在前期的编委招聘活动中，已经有两位读者通过层层筛选成为杂志的实习编委。我们的招聘工作将于 1 月 5 日正式结束，如果您也想为 UCG 出一份力，那么就一定要抓紧时间！

编委的责任：

1. 按时提交杂志的评刊报告；
2. 协助编辑调查全国各地的电视游戏市场行情；
3. 及时完成一些临时安排的特殊任务。

成为编委的必要条件：

1. 对《游戏机实用技术》非常了解；
2. 对电视游戏业界有一定程度的了解；
3. 有较充裕的自由支配时间。

醒目

如果你有意加入编委的行列，那么请准备一份自己的简历，一篇分析目前杂志存在的问题以及如何改进的文章。我们的信箱是 ucg@ucg.com.cn，来信主题请注明“应聘编委”。

实习编委　孙博阳：通过与编委交流，编辑可以从读者处获得更多的反馈信息，担当编委的读者能够更深入的阅读杂志，从而更深入地了解编辑的内心和这个群体的文化。

实习编委　龚诗钊：编委，可以看成广大读者的代表，所以我们的建议和评价很有针对性和普遍性。作为一个编委，认真负责，实打实地为每一期杂志出一份自己的力，我感到很自豪。



Email Lost Planet：今天数学课上，老班在上面讲余弦函数讲得眉飞色舞，下面人也都认真地听课。就在此时，突然一个声音从我口袋里发出“滴滴滴滴，滴滴滴滴，哔，this is snake，can you hear me?”一时全场寂静三秒，老师看了我一眼接着继续上课。我连忙把手机关了，现在想想斯内克就是斯内克啊！太强大了，竟然让老师没有说我……

我想大概你班主任的短信铃声应该是这个的日版吧！“こちらスネーク，聞こえるか?”

Email Dick_lori：接女朋友回家的路上，坐地铁，看到门边两个人在玩着 NDSL，而且貌似还是互不相识的，然后我和女朋友也靠在门边拿出 PSP，人手一台地玩起来。突然感觉到，游戏都是大家的爱好，可是由于机种的限制，沟通起来还是有些困难的，真希望有一天，游戏可以突破机种限制，独乐乐不如众乐乐嘛。有朝一日，我们一定能看到互不相识的人拿着各异的掌机坐在一起连线的那种分享的快乐的！

如果你关注“天下聚会”活动的话，相信已经看到互不相识的玩家们拿着各异的掌机坐在一起连线的情景了，至于突破机种限制这个问题，我觉得脑后插管时代还是有可能实现的。

Email 倪忠山：看到 240 期一位 PSP 被老爸老妈征用的仁兄我不由得笑了，当年没有小 P 的时候，我妹妹教会了我妈妈玩蜘蛛纸牌，结果我的电脑长期被我妈使用，所以买了小 P 我就学乖了，我妈妈问我有没游戏给她玩，偶就说全需要认识字的，她看不懂（不识字）！现在想想好不孝啊，不过 PSP 有没有什么传统纸牌、麻将游戏，或者其他可以让老一辈不识字的人玩的，我决定还是下一些给老妈打发时间。

想要找传统纸牌和麻将游戏可能有些困难，PSP 上的棋牌游戏采用的都是日式规则，并不适合家长尝试，按照你的描述，不妨试试看《数独》和《祖玛》这类规则简单易上手的游戏。

Email lhwdmt：最近感觉自己运气太差，尤其是十二月份。首先自己的准考证莫名其妙地不见了，随后由于一点小事被领导（实习单位的）狠批了一顿，就在昨晚，小 P 升个级又突然变砖了。我那个心情啊……不知小编们在心情不好的时候用什么方法来排解这种不开心呢？我是说除了游戏之外的。

小编们排解郁闷的方法也没什么特别，看电影、运动、睡觉，或是和朋友一起享受一顿丰盛的大餐，采取什么方法倒不重要，重要的是达到了调节心态的结果就行了。

Email ジオン～C.C：本以为每期“读编”上面的小动物都是小编们自己的爱宠，感觉工作的地方是不是跟顽皮狗工作室似的，有自己的吉祥物。这期才知道，原是“百姓舞台”啊。

就是把小编们都捆起来拍卖掉，卖的钱也养不起在“读编”里亮相过的猫猫狗狗们啊。

最终“等待”

剧本 九兵卫



本期读者语录

Email 小燊：看到“八卦角”，总结下，先是颁个奖给“好孩子”，然后是晴天的最会养生奖。另外的人，都是不健康（炸土豆的最厉害）。另外，玛娜，少喝汽水，对身体不好啊（托着眼镜微笑状）。（玛娜回复：薯条哥、脆叔、条哥、薯条子哥，再加上炸土豆……看来脆薯条这个名字对联想力做出了很大的贡献。）

Email ロリコン:现在高二,离高三也不远了……成绩只能用"惨不忍睹"来形容了(T_T),家人都说我是玩游戏才造成此后果的,但我不这么认为!是学校的学科太枯燥了,自己没兴趣学,不能怪游戏吧。我是选美术的,以后向这条路发展,会不会找不到工作吧?尽管这样,还是感到自己的前途渺茫,在此,想问下UCG各小编以前在学校的成绩都是如何的?希望能找回点安慰,也给广大和我一样的"同胞"一点自信……—_—

不是说游戏会影响学习,而是我们必须学会分配自己的精力。假如十分的时间有九分都用在了游戏上,就算是天才估计也不会有什么好的成绩。

其实我在学校时的成绩还算过得去,而且拿过特等奖学金。当然,这笔钱为我买PS3主机起到了关键性的作用。我相信,如果你能把学校规定的科目当成玩游戏,那么成绩绝对会提高N倍……至于美术方面,你就当成RPG游戏的角色设计工作吧 —_—

杭州 王开:你们快给我寄明信片吧,已经四个多月没收到小编的明信片了!

我们看了你的来信之后才知道,原来收明信片还会成瘾。

湖州 宋国威:如果真的要换小编形象,那么我希望飞行员和胜负师能够露出脸来,实在不行搞成卡卡西那样也成啊!

露脸倒是没啥,就怕我露出真面目之后,又会有很多人要求我戴上面具。

南昌 盛世杰:最近突然对高达产生了浓厚的兴趣,于是开始将大笔资金转向对高达模型的购买,国庆期间居然在这方面花了一千两百大洋!看来我已经深受万代的毒害了。话说回来,高达涉及了影视动漫、游戏和模型玩具多个领域,可谓一条龙产业。万代的野心不小啊!

显然是你OUT了,人家万代虽然不是靠高达起家,但好歹也是世界第一的玩具制造商。不是野心不小,是大大的有啊!



天津 夏男:关于有的读者提到的剧透问题,我认为有些无中生有,咱们的杂志本身的目的不就是为了让玩家能更好的玩游戏,能更深地理解游戏嘛,而且也为一些玩不到游戏的读者一个过眼瘾的机会。要是怕剧透的话,你买杂志的目的是什么呢?难道只是为了看看游戏资讯?要那样干脆直接上网看看得了。反正我认为游戏电影这个栏目可能成为咱们UCG的招牌栏目。

剧透这个概念应该说是近些年才开始兴起的,就拿我个人来说,《第六感》、《致命ID》、《小岛惊魂》这些以铺设悬念闻名的电影曾被人剧透无数次,至于各种游戏大作的剧情更是经常在耳边出现,不过直到几年前才想起来应该维护自己不知情的权利,反对那些在标题、QQ签名上进行剧透的不厚道人士。当然,如果用剧透这个概念来评判杂志显然就不适合了,毕竟主动的索求与被动的接受是两个完全不同的概念。

贵州 刘媛玥:我发现第240期杂志上的奖品都是针对次世代主机的,于是我产生了写信的念头。试想一下,如果我被抽中了PS3或者X360的周边奖品,那么为了避免资源浪费,我就可以顺理成章让父母给我买次世代主机啦(以前我也这么干过)!所以嘛,请把我这封来信选为本期最阴险来信吧!

既然是这样,不如我们送你一份UCG十年攻略索引,然后你就可以顺理成章将历年的UCG全都买回去了……

武汉 陈子豪:升入了高三意味着电子游戏将成为违禁品,原本就不多的游戏时间被严格限制在考试之后的短暂休息中。各种考试从九月开始,十一月、一月、二月……直到六月的高考。估计等到高考结束,我都被考糊了。

每年到了这个时候都会有不少学生读者来信向我们诉苦。你的苦衷其实也是小编们的经历,大家都是过来人,对于高考,我们也只能老调重弹:坚持下去吧,等到高考结束之后再把错过的游戏补回来……

Email Bo姐姐:想不到多哥用这招来买玩具,我也来说说。我小时候想买GB,但是老妈不肯,有一次老妈说,拜年要去亲戚家,我故意不去,说除非买一台GB给我,最后……我被骗了。还有一次,我想买GB的卡带,我故意不吃饭,然后坐在家外面,老妈问我什么事情……结果我成功了,哈哈。

你们用的方法虽然有些奸诈,不过至少结果是好的,我小时候屡次以学习的理由要求一台学习机,结果被洞察一切的父母用10元的《俄罗斯方块》专用机打发了。

克拉玛依 侯皓曦:晴天说他的小编形象跟自己的真实造型很接近,莫非晴天在现实中就留着爆炸头?

通俗一点说,那不是爆炸头,是刺猬头 — —b

我可以作证晴天可不是什么非主流哦……

小脆,快说!晴天给了你什么好处,非要替他申辩?

淄博 赵读者:看到地址之后是不是有点糊涂?还是讲清楚吧,本人因为倒卖私油被判入狱三年,仅仅是倒卖,没有对他人造成任何损失和伤害,只算是侵占国家财产,所以请不要怀疑我的思想道德问题。当然,我还是承认自己有罪的。虽然身在监狱玩不上游戏,但多亏了老婆大人每月按时寄来UCG,所以也算是安慰了(出狱的时候都会带回去的)。写这封信的时候刚刚收到10B11A的合刊,看完之后仔细想想,自己看了这么多年的UCG也没有写过信,于是就抱着试试看的态度写了这一封,看看还有没有其他的狱友也在看UCG,哈哈!

收到这封来信的确颇为意外,来信很长,里面详细讲述了自己的游戏经历,和很多人都比较类似。从字里行间能够看出来赵读者有一颗积极向上的心,而游戏也给他的狱中生活带来了欢乐。希望赵读者能够早日出狱,重新过上幸福的生活!

"最终幻想"效应

都说"三年等一回",《最终幻想XIII》总算是给等来了,众编们当然是各自斋戒三天,随后全身心投入到游戏之中。由于《最终幻想XIII》的影响力太大,众编们马上产生了中毒反应,而且受灾面积扩大到其他部门,下面是某人的中毒实录……

攻略负责人白夜的症状最为严重,每当我晚上回到宿舍时,总会听见《最终幻想XIII》那标志性的战斗BGM,而且隔壁房间不时传来欢呼声。当我第一天问他时,他说战斗非常刺激,绝对的神作。第二天晚上他兴冲冲地跑过来和我说:"这剧情峰回路转,让我欲罢不能,绝对是地球第一神作!"。当第三天时,他一脸正经地和我说,"其实这个游戏并不是什么神作,当进入第十一章时,可以自由搭配队员,还可以去下界,各种分支任务接踵而来,这个游戏已经成为了宇宙第一神作……",于是"宇宙第一神作《最终幻想XIII》"就那么诞生了。另外,白夜可是一口气买下了《最终幻想XIII》的港版+《最终幻想XIII》的日版+日版限定主机,当他把这些东西放在我面前时,我顿时泪流满面,无奈只能ORZ了……

其实我的中毒症状也不轻,现在每晚一定要听到那标志性的战斗BGM,不然就睡不着了……

八卦角

本期读者语录

Email 罗子卿:今天和同学玩《COD》,一边玩一边聊,同学按着手柄,嘴上说着:"那个我觉得这代《COD》的老爹难度……"还没说完,我就白了他一眼:"敢情你爹比《COD》的老兵难度还难啊?"(玛娜回复:又是一个经典的口误。)

@ Email hygkoi：近期算是游戏井喷时期，各平台大作一一亮相，作为玩家是最幸福的了。所以关于 UCG 的游戏攻略收录问题我想问一下，为什么一些很有关注度的游戏攻略没有出现在杂志上？比如《小小大星球 携带版》，只有个特快专递。如果说这是因为掌机游戏的缘故，那倒可以理解，但是今年上半年的《如龙 3》详尽攻略为什么只出现在《PS3 专辑》里，实在让人不爽。

之所以没有在杂志上刊载《如龙 3》的详尽攻略，其实我们也是有苦衷的。毕竟 PS3 主机在国内的普及程度远没有 X360 和 Wii 那样高，即便在杂志上刊登攻略，也不会给绝大多数读者带来实惠。另一方面，为了能够在有限的杂志篇幅中尽可能多地刊登读者喜闻乐见的内容，我们还会通过平信或 Email 的形式征求广大读者的意见，这也正是读编栏目的主旨。所以，我们希望广大读者多多为我们提宝贵意见。您简短的一句话，有可能就会为 UCG 带来巨大的进步！

@ Email 孟铄人：我在玩《猎天使魔女》时突然间屏幕变黑，我看了一眼自己的 X360，发现三盏不祥的红灯在闪烁，当时我有点小崩溃，如果再年轻几年估计死的心都有了。然后我将机器关闭并等待 5 秒后重启，在即将进入界面的一霎那三盏红灯又亮起，于是我关机后试着将电源线与色差线重新拔插一次，然后开机－正常进入界面，但是我不敢进行游戏，将机器关闭至今未敢重新启动，请问这种现象是即将三红的前兆还是纯粹的线接触不良引起的伪三红现象，忧虑中，请尽快回信帮忙解疑，谢谢！

这哪里是什么前兆，根本就是已经病发身亡！不要再抱有幻想了，节哀顺变，节哀顺变……

@ Email 水无痕：看到这期多哥和星夜提到"全家游戏"，联系现实，真的很无奈。前几年看过一篇报道，大意是某记者在街机厅看到某父亲教儿子打《KOF》，在报道中大骂父亲不教儿子学好，真不明白这怎么了，十几年前我入手 FC 时《魂斗罗》还是我爸教我玩的（虽然经常是两人合作拼了老命也见不到第一关 BOSS……），这有什么不好？

有个玩喜欢游戏的老爸就是幸福啊，想当年我可是不知道用了多少办法藏匿偷买的 FC……

@ Email 月光水岸：作为从第 30 期就购买 UCG 的老读者，欣喜地看到杂志每年的巨大进步实在是很开心。不过杂志每期附送的 DVD 光盘到现在虽然内容越来越充实了，但画面格式还是以 4 ： 3 的比例来录制。现在在大中城市高清平板电视或宽屏显示器基本都普及了，而且现在是次世代主机当道，即便掌机 PSP 画面也是 16 ： 9 的，杂志从游戏中的截图本来原画面比例就是 16 ： 9 的，为何在制作光盘时反而要压制为极其落后的 4 ： 3 格式呢？这样用平板电视或宽屏显示器看着不是一般的别扭，况且不具备收藏价值。是因为压制时技术原因还是贵刊从来没有想过这个问题？希望你们能认真考虑改进为按照原画面 16 ： 9 制作光盘。

虽然目前的宽屏平板电视已经达到非常可观的普及率，但还是不能否认，在广大读者群体之中，依然有许多人的显示设备停留在 4 ： 3。此外，采用 4 ： 3 的比例，还便于在画面下方添加字幕内容。

成都 袁田予：有空来成都吧，玩 X360，我请客哦！

来回的飞机票谁给报销？

乌海 费思超：听说小编们又要换形象了，那么请统一换成美食造型吧，民以食为天嘛！

红烧多边形、醋溜九兵卫、凉拌飞行员……

来人呐，把玛娜拖到厨房清蒸了！

可惜了，薯条只能油炸，不能炖汤……

@ TGS 合刊中的第 207 页"多边小百科"栏目中，其中第五条"驾驶燃烧的战车"的第一句，居然是"所向辟泥"。看来小编们也是"爱犯错误的孩子"呀！

猛拍一砖

肇事者：雷电

雷电你不用解释，直接拖出去受罚：到建筑工地"辟泥"！

最有说服力的健康祝福

@ Email wzmslx：最近今空气南下了，我感冒了，我们学校放我回家休息，无聊时打打 X360 的《COD6》。谁知一股冷风吹进来，我立刻打了个大喷嚏，手一动水杯掉了，水也顺势流到了手柄里！结果手柄坏了。所以小编们要保重身体呀！不然连累的不仅仅是身体，还有主机呀！

游风艺苑12月月度最佳+09下半年特别回顾奖，评奖结果公布！

一刀有话说（特别版）Vol.8

由"游风艺苑"和"城寨画廊"联合举办的系列征稿活动一直以来得到了广大朋友的大力支持。经过 Levelup 网友投票和编辑评委们的讨论，12 月最佳评选的大奖和 09 下半年特别回顾奖均已决出，现正式公布如下：

12月最佳评选获奖名单：



一等奖：漫影 850 宽屏数位板（价值 779 元）

获奖者：abandon_cake （上海）

作　品：《原创海盗女王》





二等奖（2 名）：《美人关》插画教程（价值 68 元）＋数位板代金券 238 元

获奖者：小马（北京）／八望龙崎（广州）

作　品：《EVA 凌波丽》／《科幻林中》









三等奖（4 名）：精品 ACG 周边书籍（"ACG 工作室" 12 月份出品，价值 50 元）

获奖者：无言（上海）／梁荣昌（广州）／赵鸿飞（长春）／MC FRoG （上海）

作　品：《最终幻想XII》／《猎天使魔女》／《阿童木》／《未知海域》



09下半年特别回顾奖：

奖　品：漫影 850 宽屏数位板（价值 779 元）

获奖者：小马（北京）

作　品：《魔界战记 2》

以上便是本轮评选的获奖情况，在这里需要特别感谢为我们提供奖品的"友基科技"和"ACG 工作室"。

本轮评奖圆满结束后，我们的联合征稿活动将会暂时告一段落。不过在 2010 年，将会有更多更丰富的活动等待大家的参与。希望大家继续关注并支持《游戏机实用技术》杂志和"游戏城寨"网站，并密切留意我们的活动信息！

"游风艺苑"投稿信箱：gallery@ucg.com.cn

本期读者语录

Email cslovexj：上期的一个四格漫画，那个要子弹被砸的童鞋，看到漫画后我想起了我也遇到过这种事，也有过我叫的箱子，正好一个队友在我边上重生，出来就莫名地被箱子砸死了，想想就想笑。（玛娜回复：原来悲剧总是不只发生一次……）

最迷糊的上帝

Email kaidon111：我以前还梦见过自己中奖，也不是“次世代主机大奖”，仅梦见自己中了一件T恤，后来等等等也不来急得要死，翻开杂志一看竟然没有我的名字，瞬间想打电话过去投诉，结果还忘记拨区号说我打的是空号……后才想起那只是自己的一个梦～



最立竿见影的广告效应

Email 丁申培：自从在贵刊第 241 期上面“露脸”，其实只是露了个名字之后，就有好多同学打电话，发消息来，问我是不是真的开电玩店了，甚至有人立刻表示，周末来我这里混。呃，不知道是喜是悲，喜的是终于不用 2 个人（我们店目前就两人）大眼对小眼了，悲的是这帮“酒肉朋友”估计都是想来“抢劫”我店里的游戏机和游戏的，万一他们看中了，你说我是卖还是送？卖又卖多少钱合适呢！唉～人怕出名、猪怕壮啊！

最人如其名的读者

Email 强大的无语：看 UCG 是从 200 期开始的，一开始要买的是其他关于电脑游戏的书刊，结果都卖完了，就买了本 UCG，嗯，回家发现买错了，结果就一直买下来了（我的钱），买了 UCG，又间接导致了我买了 PSP，知道今天 PSP 被收，你们说，UCG 是不是要负起主要责任……

您强大的解释都令我们无语了……

Email yhj8528：今天爽《MW2》，打到一个快餐厅里，发现了一个“太空人”，不说了，上图。

真想问问这人是从哪练的神功……





趣味图片

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.23

我是学校广播站的成员，专门做游戏机和软件主题的节目。作为一名卡饭，每次都在节目里非常非常努力地宣传 C 社游戏，当然也给 UCG 打了不少广告（笑）。现在因为做广播节目要搜集材料，所以在家和学校都可以理所当然地看杂志，甚至还有同学主动把游戏机借给我。哈哈哈，大家都去当广播员吧！

——Email Chirs



解析： 这位读者的“所作所为”似乎在学校里并不稀奇，据小九统计，除了广播台，校内刊物、教室里的投影仪、黑板报甚至作业本都是很多玩家的宣传阵地。要说为什么会这样做，理由很简单，那就是希望自己的爱好能够得到他人的共鸣。

读者来信

提到室友之间的游戏故事，我立刻想到的就是《拳皇 97》。记得刚上大一的时候，发现室友们的游戏认识都局限在 PC 上，对电视游戏所知甚少，我很难跟他们进行交流。后来不知道是谁在电脑上装了《拳皇 97》，很快掀起了对战狂潮。由于自己小学时代对《拳皇》非常热衷，所以我第一次和室友们在游戏上有了交集。刚开始大家都还蛮心平气和地竞技，可是时间一长问题就来了。室友小宁由于心态问题，每次我跟他对战都非要把我打赢了才肯罢休，甚至在我连胜的时候用卑鄙的手段对付我，得手之后还会拍手叫好，长此以往我心中自然不爽。有一次我就说了他几句，他立刻就生气了，于是我们不欢而散了。那之后为了避免跟他发生矛盾，我就对拳皇敬而远之了。而另一位室友小明则是走火入魔，天天都练习，有时候甚至还会通宵，弄得我觉都睡不好。说实在的，有一阵我看到《拳皇》就烦。

如今拳皇热潮早已平息。虽然围绕拳皇发生了一些不愉快，但回想起来还是很怀念的。也许将来毕业多年之后，看到有人玩《拳皇》时我会再次想起室友们。

——禁断の爱

回复： 虽然争强好胜是每个人的天性，但与他人游戏时相处愉快也是重要前提。玩游戏本来便不存在吃亏与否，又何必在意输赢呢？还是那句话，“认真你就输了！

本期话题：

①说说冬日里的游戏心得。

②你因为游戏和好友闹过别扭吗？

特别提示： 最近看到有读者来信询问为什么本栏目只有“本期话题”而没有“下期话题”，不知如何给我们来信。其实，这里的“本期”指的就是本期将要征集的话题，所以大家可以尽情投稿而不用担心错过讨论。今后我们也将加大信件的回复力度，还请各位多多捧场！

下期预告！ 2010年2月A

2009 年度 TV GAME 大赏（媒体评选部分）公布！

《最终幻想 X III》游戏剧情小说！

更多特企特稿精彩内容准备就绪！

UCG 新年持续进化中！

本期读者语录

Email 奶瓶：我也是刚进大学的人，可是发现宿友基本上都不玩游戏的……而且很雷的是，有次有个人进来说了句：“哇，这游戏好真，竟然有影子的！”（眼泛光芒状）我彻底无语。（玛娜回复：所以，快去用你对游戏的爱感化他们吧！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



3名

PEGA PEGA 四合一摇滚鼓王
(对应 X360/Wii/PS3/PS2)

一等奖



5名

PEGA 三合一 PS3
超薄版充电支架

三等奖



5名

PEGA PS3 超薄版
主机支架

PEGA

本期奖品由
PEGA 独家提供

二等奖

5名



PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

12A 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 格斗士二合一摇杆(PS3/PC)

汕头	林少忠	乌鲁木齐	高 晖
会宁	王笑谦		

一等奖 莱仕达 灵蛇手柄(PS3)

哈尔滨	许 然	石家庄	王鸿冬
西安	张玲灵		

二等奖 莱仕达 PS3 迷你小键盘

深圳	迟鸿洋	成都	刘坤鹏
广州	黄沛源		

三等奖 莱仕达 战警手柄

重庆	牟显跃	上海	袁谈杰
启东	袁斐飞	洛阳	周葆罗
南昌	盛世杰	成都	刘 昕
杭州	王 开	绍兴	何嘉宁

本期特别放送 各类电玩周边(随机抽取)

济南	郭 玥	芜湖	薛庆凯
保定	陆明凯	武汉	佟培新
南宁	蒋元元	扬州	马俊俊
呼和浩特	包森林	鞍山	唐琪梦
北京	王鑫健	福州	黄奇兵

本期特别放送

10名 各类电玩周边(随机抽取)

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 我们新年的改版将继续进行，欢迎大家对本期的改版提出意见。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《最终幻想Ⅹ Ⅲ官方小说前传（上）》，定价：9.8元；《猎人大全◎》，定价：28元；《塞班智能手机宝典》，定价：28元；《iPhone专辑》第2、3辑，定价：28元/辑；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价：28元；《爱图ε族》第6、9、11、12辑，定价：19.8元/辑；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3、4辑，定价：9.8元/辑；《超级机器人大战OG 秘藏资料集》，定价：28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价：28元；《终结者2018 官方电影指南》，定价：28元；《终结者2018 官方小说》，定价：16元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22元；《真·三国无双MULTI RAID官方设定资料集》，定价：22元；《怪物猎人VS逆转裁判！CAPCOM爆笑漫画合集》，定价：9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《模魂志》第33、39、40期，定价：15元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010 **电 话**：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术



目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184～186期、总第189期、总第190期、总第193期，定价：9.8元。总第204期、总第205期、总第210期、总第211期、总第213～217期，定价：12元。总第220期～227期、总第235期、总第238期、总第240期～242期，定价：9.8元。总第200期、总第229期，定价：15元。总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期、总第212期，定价：19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人



《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第30辑、第35辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第1～5辑，定价：9.8元；第9～11、14～18，定价：12元；第20、24、31辑，定价：8.8元。《如龙3》特辑、《未知海域》特辑，定价：12元。《游小说》第7、10、13、19～22辑，定价：9.8元；第31、32辑，定价：12元。《Wii专辑》第2辑、第3辑，定价：28元。《PS3专辑》第7辑，定价：32元。《Xbox360专辑》第8辑、第9辑，定价：28元。《卡牌·桌游》第2辑、第4辑，定价：15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电 话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

@ 我的机器是PSP-2000，非v3主板，系统是5.00 M33-6。买了快一年半了，一直细心呵护没摔没碰，但前天记忆棒灯突然不熄灭了，读取时正常闪烁，不读记忆棒时候不闪但是亮着，只是亮度没有读取时那么高，关机后也亮，惟一的办法就是拔电池……现在玩游戏什么的倒一切正常，曾经尝试格式化了flash1却没有效果，这到底是怎么回事呢？[姜健龙]

由于你在彻底关机的情况下，记忆棒指示灯还是保持常亮状态，所以问题应该不是自制系统所引起的，尝试格式化flash1自然没有效果。目前惟一的可能就是你的PSP主板电路出现了故障，你可以找附近的电玩店看能否进行维修，当然即使保持现状也未尝不可，毕竟主机的一切功能都可正常使用，除非你特别在意这个现象。

@ 我用的网通2M光纤，就是直接一条网线直插电脑，不用MODEM就能上网。通过PS3的互联网连接测试可以获取IP地址，互联网连接也正常，但是使PS3的“互联网浏览器”，过一会儿就会显示“80710723”的错误；登陆PSN选择使用已有帐号后，过几分钟也会显示“与服务器连接已逾时”；玩《未知海域2 纵横贼道》时提示有可升级的1.02版，选择升级后同样是连接超时，这究竟是哪里出了问题呢？现在搞得我非常郁闷！[emilcheung]

使用PS3的“互联网浏览器”通常系统会根据主机的区域版本，自动打开对应的官网首页。建议你将网线直接连接电脑，然后尝试用IE浏览器打开相同的页面（网址可在PS3的互联网浏览器中按△选择“文件”→“输入地址”进行查看），如果还是无法打开，那就有可能是你的网络服务商屏蔽了这些网站，而无法登陆PSN或下载游戏更新，同样也与你的网络关闭了某些连接端口有关，只能拨打客服电话与工作人员商量具体的解决方案才行。

@ ①最近想入手2台NDSi LL，请问在购买机器时需要注意些什么呢？烧录卡方面推荐使用哪一个？R4ISDHC这个卡如何？②因为等不及出欧版，所以只能选择日版，听别人说主机需要更换“火牛”才能正常充电，那是用原装110V电源+转换头，还是直接把整个充电器都换成国产220V那种呢？③因为烧录卡有不少颜色，所以想在选购时能找到和NDS正版游戏卡带相近的颜色，不知道NDS正版卡带都有什么颜色呢？还是说每一款游戏的正版都只存在一种颜色的卡带呢？[Jobe]

①购买NDSi LL一般只需要注意电源和烧录卡这两个方面就可以了。你来信提到的R4ISDHC是近期市面上比较受欢迎的一款产品，由于它原生就支持1.4J的官方系统，所以购买后可以直接在NDSi LL上使用，而且从大多数玩家反馈的情况来看，该烧录卡在软件、多媒体和游戏兼容性等方面都让人满意，你不妨作为购买时的参考。最后在这里要提醒你一个和该产品名称极其相似的烧录卡品牌“R4i-SDHC”，它只有在包装上标注了“V1.4”的产品（即今年11月1日之后出厂）才能支持官方1.4J的系统，购买时千万不要一时冲动搞错了。②电源方面选择两种接入方式并没有太大差别，但由于这些产品都是国内厂商自行生产的，所以在购买前最好在店家的机器上测试没有问题后再购买。③据晴天所知，目前NDS的正版卡带只有黑色一种颜色，而市面上的烧录卡大多也都是黑、白这两种经典色，你可以根据自己的需要购买。



▲要识别两个产品其实有个很简单的方法，那就是看包装上印刷的官网地址，只有“http://www.r4isdhc.com”才是对应R4ISDHC烧录卡。图中为今年12月1日推出的“圣诞限定版”。

@ 我的韩版Wii刷的软直读r99，请问要如何才能用硬盘玩游戏呢？顺便推荐一下硬盘的种类吧！另外我的Wii可不可以安全地上网联《怪物猎人3 tri》？[银河蓝枫]

Wii用硬盘玩游戏需要在HBC频道中安装USB Loader软件以及相关插件，至于具体的硬盘则没有其他限制，只要是市面上能够买到的普通电脑硬盘都可以，在使用前记住按照要求格式化即可。关于Wii安全上网玩《怪物猎人3 tri》的问题在以往的栏目中有回答过，任何系统版本的主机只要补全了IOS55就可解决问题，详细步骤你可以参看第235期杂志。

@ ①我的PSP是1000型的，自己升级到5.50 GEN-B2后，前天下了两个游戏《刺客信条 血族》和《大家的爽快》，运行时出现PSP的白色画面时，突然变红屏就进入了游戏，这是正常现象吗？②最近正在重温PS2的《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》，不知道合体诗魔法的发动条件是什么呢？前卫将振幅达到最大后，不断用下攻击，但和声槽就是合不到一起，第二回合又恢复到原来的样子了，难道还需要满足其他的条件？[karsim159]

①只要能够正常运行游戏，偶尔出现的红屏可能是由自制系统或破解游戏镜像引起的，并非主机故障，你不需要过分担心。②要发动合体诗魔法必须满足两个条件，一是已经在精神领域中获得角色的合体诗魔法，二是参加战斗的两名女性角色必须达到一定的好感度（40%以上）。后者提升的方法是在宿屋进行沐浴，之后根据你所选择的沐浴道具不同，女性角色之间就有可能触发特殊事件（角色头上出现！号时按〇），只要完整地看完它们即可。



▲女性角色之间的沐浴事件也具有完成度的设定，要全部收集可不是件容易的事情。

游戏 GAMES

@ 前些日子入手了X360，现在正为《薄暮传说》全成就奋斗中，但是完成图鉴的两个成就让我着实郁闷好一阵，希望能得到解答。①怪物图鉴中的24号敌人怎么找也找不到，它究竟在哪？②道具图鉴中的1076号，也就是暴走系列中的暴走大叔也找不到，难道错过了就只能二周目了？[demon13th]

①24号敌人ローゲ主要出现在迷宫“齿车の楼阁 ガスファロスト”附近。②道具图鉴中的1076号为（C）Jの雕像，获得的方法为在“温泉乡 ユウマンジュ”玩大厅左上方的扭蛋机，有较低的概率随机获得B、H、J三种雕像之一。

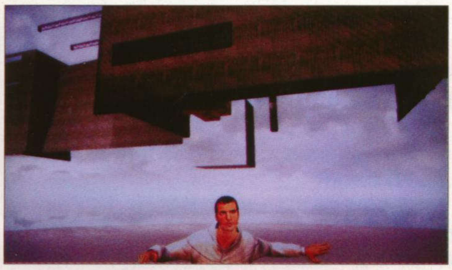
@ 目前《未知海域2 纵横贼道》的奖杯几乎完美，只差“疯狂镇暴者”没有完成了。看注解说是“撞倒防爆盾并杀死5名敌兵”，听起来很笼统，完全不知道怎样去做，能否告诉我具体方法呢？[biomonkey444]

要获得这个奖杯，首先需要用枪一直攻击手拿盾牌的敌人，接着敌人会跪倒在地（正面看只会露个小腿出来），最后绕到他旁边干掉他，如此反复5次即可。

本期读者语录
Email Lan 龙莲：看UCG有大半年了，看你们写攻略写了这么久，今天突发奇想，下期写写攻略的发展史如何？
晴天回复：这的确是个不错的想法，不过就怕到时候发展史变成小编们集体吐苦水的悲惨历史了……

@ X360版《刺客信条Ⅱ》第十一章结束后，在播放过场动画中我按键退出了游戏，但第二天想再继续玩的时候却遇到BUG，无法继续正常进行下去。具体症状为出现的场景中空无一人，调查红色按钮没有任何反应，从仓库敞开的大门出去，角色竟然进入了游泳状态，再也无法回到仓库，只能选择退出游戏重新开始，我现在应该怎么办啊？[vivas192]

游戏正常进行到这里，仓库的大门应该是关闭的，所以结合你来信中的图片分析，这的确是遇到了重大BUG，暂时没有任何解决方法。当然最糟糕的还是游戏支持自动记录，你已经无法再返回之前的章节，看样子只能重新开始游戏了……



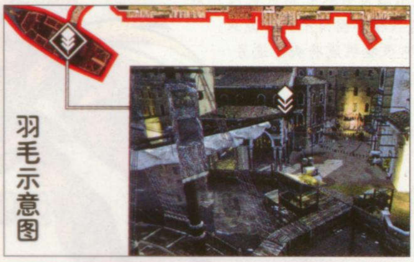
▲这张图片应该也算是游戏的趣味图片之一，但是为之付出的代价的确太大了。

@ ①近日我入手了一张二手的PS3日版《猎天使魔女》，但不知道为什么进行游戏时不像以往的游戏是直接默认安装硬盘，现在每次玩这款游戏都要读碟，光驱发出很大的声音，总觉得很伤机器，这是什么问题啊？②游戏中如何打出"出招中途回避后使用含有头发攻击的连技"？我用修罗刃的拳脚拳试了很多次都不行，拳脚+R2后再按拳还是出不来剑气……[kfxp126]

①PS3版《猎天使魔女》并不支持硬盘安装，所以读盘速度慢也是相较X360版的一个劣势。②回避后出头发攻击的正确方法，如果以修罗刃的拳脚拳为例，应该是输入拳脚之后，脚键按住，然后按R2键回避，回避过程中脚键不要放开，回避动作完成后再输入拳键，就会出头发攻击了。

勘误

241期杂志的《刺客信条Ⅱ》研究中，因为官方资料错误，导致在汇总时漏掉了一根羽毛，即地图下方船上的那根，如果给很多读者带来不便，在此深表歉意。以下就附上第100个羽毛的位置示意图，它在威尼斯城（VENICE）左下的DORSODURO区（DORSODURO DISTRICT）下方的船的桅杆上。



羽毛示意图

@ PS3版《使命召唤 现代战争2》说明书后面的20位代码有什么用吗？说明书上说在"infinityward.com"上可输入，但我并没有发现输入的地方啊，相关的地方只写着coming soon……现在距离游戏发售也有一段时间了，上网查至今也没弄明白，难道是我被忽悠了？[yuan yang]

经过求证，这串代码是官方给玩家提供额外内容的凭证，不过到目前为止官方并没有开放代码的兑换功能，再耐心地等等看吧！



今年随着Wii游戏的素质不断提高，从前的"健身机"已经慢慢转变成为了一个更容易被不同层次人群所接受的游戏主机。当然由刷机、软件更新等引出的一系列问题还是困扰着不少刚刚购入新机的玩家，而最近正好有读者来信提到了与"Wii金手指软件"的相关问题，晴天也借这个机会为大家补完这部分从未在杂志上提及的内容，有需要的读者不妨好好利用（笑）！

①购入Wii后安装完"homebrew channel"，但启动时前面几个步骤都没问题，Load后却出现了黑底白字的画面，然后蓝屏死机，并出现下面一段英文：

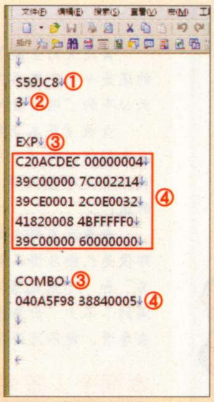
"ERROR＃2
An error has occarred
press the gject Button ,remove the Game disc,and turn off the power to the console.
please read the wii operations manual for further instructions"

请问这是怎么回事呢？②另外我想使用《战国无双3》的金手指，可是一直用不了，能告诉我具体的操作方法吗？因为我是电脑白痴，请尽量说得详细些……[星晨]

①出现"ERROR＃2"报错的主要原因是由于Wii的软刷相关软件版本较低，你可以使用SD卡下载较新版本的相关软件重新安装更新即可。另外SD卡作为软刷机必备的重要工具，即使你的主机是将软刷固件整合到机内闪存中，但一些常用插件和软件还是需要SD卡才能载入并运行，所以为了避免今后再出现类似的问题，平时最好准备一个SD卡专门用于Wii软件和插件的更新。

Wii金手指软件教程

第一步 编辑金手指文件



```
S59JC8 ①
3 ②

EXP ③
C20ACDEC 00000004
39C00000 7C002214
39CE0001 2C0E0032
41820008 4BFFFFF0
39C00000 60000000 ④

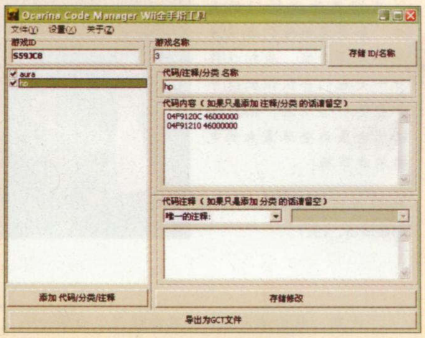
COMBO ③
040A5F98 38840005 ④
```

Wii最常用的金手指软件"Ocarina"所适用的文件要求玩家在PC端手动编辑。以最新的《战国无双3》为例，我们首先要上网查找游戏的ID编号以及金手指代码，接着新建一个TXT格式的文本，按照图中所示的格式将相关内容输入其中，完成之后保存文档备用。

1. 游戏ID编号
2. 游戏名称，可以随意填写
3. 金手指功能及名称，可输入汉字及日文假名，但不宜过长
4. 金手指代码，代码前有星号表示默认激活，注意有空格

第二步 文件转换及导出

下载Ocarina并解压后运行PC端的主程序（黄色骷髅头标识），选择"文件"下的"打开TXT文件"找到并打开之前保存的文本。之后在软件的界面中可以看到之前编辑好的代码以及对应的用途及名称，其中"游戏名称"、"代码／注释／分类 名称"、"代码内容"都能随意修改，以自己能够记住并识别为宜，确认无误后记得在金手指名称前的空格内打勾，这样才能确保代码激活，最后点击"存储修改"。



将SD卡插入电脑，接着执行"文件"下的"导出"，注意此时会弹出相关路径的选择提示框，直接指向SD卡根目录即可。完成后在SD卡中会自动生成一个名为"codes"的目录，金手指代码就在其中。

第三步 使用金手指



由于目前的Gecko OS和NeoGamma软件中都支持Ocarina金手指系统，所以可以直接通过这两个常用的软直读程序来调用金手指代码。具体的方法是在进入这两个程序之后不要立即进入游戏，而是先进入调试选项将金手指的激活选项打开，最后再进入游戏。通常来说，绝大多数的Wii游戏金手指都可以被顺利识别，如果在使用过程中发生错误，可以尝试更新软直读程序的版本来解决问题。

本期读者语录 Email mgs35000：我真的很喜欢《FF》这一代的主角，像闪电这么刚毅的女性角色在日式RPG里可谓凤毛麟角。感觉这一代SE在角色的设计上花了很大的心思做出了很多改变，值得肯定。晴天回复：游戏角色除了性格，外形设计也是影响玩家印象的一大方面，说不定你也是"野村哲也饭"哦。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



△非常遗憾地告诉大家，因为身体原因，我可能要告别大家很长一段时间。感谢这么多年来诸位读者的支持与厚爱，我希望在将来的日子里还能有机会和大家再见面。

○原本以为手术后可以恢复正常，但可惜出院后的几次复查结果都不太好，医生说我需要一段较长时间的静养。我原本还想坚持一下，但来自身体和医生的警告是不容忽视的，很遗憾在合刊即将到来的时候和大家告别，在此提前祝大家新年快乐吧，希望大家虎年行大运！

× 回想在UCG大家庭走过的日日夜夜，我觉得我是个非常幸运的人：有一份自己感兴趣的工作，有一帮共同爱好的同事，有数不清的支持我们的读者，甚至还能到E3和TGS这样的游戏圣殿去走一走看一看……这段岁月是我最开心的时光，我很高兴能与大家共同分享。

□中国电视游戏业的前途很迷茫，这是一个残酷的现实。但无论你是一个玩家还是从业人士或者是旁观者甚至是反对者，你都不能否认这个产业里所蕴含的巨大财富。不要一味埋怨政府部门的无为，那是因为他们有更重要的事情去做，我相信终有一天他们会认识到这个产业的价值所在，而中国必然会成为全球最大的电视游戏市场！



▶ 12月12日佛山VGL，我的谢幕演出。（笑）

本期个人签名

此刻，我已泣不成声，感谢蕴满了泪痕……



◆12月是自己在UCG的十周年纪念。十年前，自己背着个包就坐火车来圆梦了。没错，成为游戏杂志编辑一直都是自己学生时代的努力目标，自己到现在还记得当时跨入编辑部时的心情。在这里我要感谢很多人，感谢一直支持我们的读者们，而且还要特别感谢Capcom，如果不是因为《维罗尼卡》出在DC上而我又买不起的话，我也不会那么快下决心的……

◆年底的这些贺岁片自己还一部都没有看，稍稍关注了一下影评，似乎也就只有《十月围城》的反响较好，再接下来当然就是《阿凡达》了，其实看一部好电影就好像过了一个好假期，我决定将自己的第三次IMAX观影献给《阿凡达》。

◆曼城终于换教练了，休斯终于走了。现在就看曼奇尼的造化了，虽然他也是一个冠军教练，但能否适应英超还需要打个问号，起码语言关就得先过去才行。



◀十年了，我们目标依然。你们的支持就是我们前进的动力！

本期个人签名

●61.33G，5209个文件夹，73858个文件（仅包含图片＋文本文件），10年来的工作积累。



★每天早上在家里喝了豆浆、吃完早餐之后再去上班的感觉真不错。虽然睡眠时间减少了十几分钟，不过还是很值的，一下子就从刚起床时痛不欲生的状态变得精神饱满。果然是早睡早起身体好呀，如果可以的话，准备以后隔三岔五的起来做做晨运。

★不慎保存于记忆棒中的AVI文件怎么都删不掉，一怒之下把整张卡格式化，格完之后才想起来存在卡里的游戏记录从来没有备份过……（T_T）真是晴天霹雳，泪如雨下呀！惟一庆幸的是最近没在玩PSP游戏，没有在节骨眼上即将通关的记录，要不然真要撞墙去了。总之在这起事件之后，我决定从此绝不下载任何AVI格式的影像。

本期个人签名

待办事项堆积如山。



1. 对VGL向往已久，最近终于去了在佛山召开的VGL现场，近距离感受到了游戏音乐的魅力。《最终幻想》果然是国内玩家最热爱的游戏，最后一曲《片翼天使》响起的时候，场上气氛随之High到了顶点（P.S. 来回6小时的车程也让人High到了顶点……）。

2. 上周日X360终于出现了一次假三红，由于之前已经看过了许多读者的经验教训，立刻淡定地拔掉所有线重接，结果果然平安无事，不过在这次打击之后，我明白了两件事——1. 永远不要先打扫房间，将X360作为一天辛劳之后的放松，其结果很可能是欲哭无泪；2. 我该准备买下一台X360的钱了……

本期个人签名

向第20个人推荐《生活大爆炸》成就解除！



★还没到圣诞节，家人就已经开始帮我张罗起了春节的行程，当然最重要的还是今年不能再在买票上栽跟头，去年就是因为老妈催着买票，结果被第二天公布的“燃油附加费调整通知”莫名其妙地卷走了几百块T_T

☆被《花木兰》雷得体无完肤之后，截稿后还是毅然决定去电影院一睹《十月围城》的风采（肯定不少读者现在都在想，我一定是冲着X哥去看的，其实还真不是一 一），请大家祝我好运！

★最近在好友的推荐下迷上了一个名叫“24枪”的购物网站。即便是已经习惯了网络购物的自己，也很快被“24小时只卖一种商品”和“你永远猜不到明天会卖什么”的理念所吸引，不知不觉就淘到了不少“价格便宜，创意十足”的小玩意，有兴趣的玩家不妨去看看，说不定还会赶上“免费枪”的好时候哦。

本期个人签名

年底变故接踵而至……



灭蟑歪传：由于气温下降，家中的蟑螂出现率大幅度下降。这本是好事，但前几天发生的一幕让我认识到，对付这些该死的小家伙，绝对不能掉以轻心。事情是这样的，由于气温下降，房间里自然也会变得很冷。这个时候一旦房间里出现热源，必然会吸引各种室内生物。可想而知，处于工作状态下的PS3充当了我房间里的主要热源。因此，我就有了这样一个机会：亲眼目睹一只该死的蟑螂试图顺着散热孔钻进机内。不过这时发生了可笑的一幕，这只蟑螂因为个头有点大，钻不进窄小的散热孔，于是它很聪明地将头伸进另外一个散热孔。在我的注视下，这个家伙前前后后试了五个散热孔！后来，我实在是看得不耐烦了，索性使出早已修炼成功的绝技“灭蟑手刀”……

本期个人签名

我的糊涂逻辑：冬至这天的好处在于可以稍微多睡一会儿。

本期读者语录

Email 心碎的羽毛：看完241期的“读编往来”后，有了很大感慨……炎骑士说把砖头寄给读者，原来编辑部里这么血腥，真的拿砖拍人还得见血，以后挑错得看是谁写的了。（纱迦回复：现实虽然残酷，但也不至于残酷成这样，您就放心好了。）



最近的气温又降下来了，其实我个人还是不怎么怕冷的，但突如其来降温使得自己处在感冒的边缘处，每天早上起床总是要打几个喷嚏才会舒服……另外顺便提醒各位注意保暖 —_—

由于《FF13》的强势袭来，现在宿舍里都是那标志性的 BGM 声音……不过我本人由于忙于《TOG》，所以没空顾及《FF13》，但貌似已经被透得差不多了。我个人还是比较喜欢 JRPG 的，但像《DQ》、《FF》这样的大牌还真没怎么碰过。再顺便提醒各位《EOE》的 DEMO 出了……

《TOG》果然要比我想象中的出色很多，不过那个过场动画实在是太崩了，而且剧情有点扯……话说回来系统的严谨度要比《TOV》好很多，如果 NBGI 继续保持这样的态度，那么《传说》还是很有前途的，当然我这意思不是希望明天 NBGI 马上公布个什么《TOG》完整版……

本期个人签名

远藤绫其实蛮好……



★不知不觉中，《最终幻想 XIII》居然已经发售了，时间过得真快。高中的时候玩 X，大学时代则是 XII，现在工作了便是 XIII，每部作品都映射了自己生活轨迹中的一段重要时期。下一次的幻想会是什么时候呢？幸好还有 V13，SE 估计已经将游戏提上日程表了吧。(*^_^*)

★《心跳回忆 4》慢速填坑中，感觉声优和角色设定有严重的违和感，这是制作小组对资源的极大浪费。当然了，个人最偏向的还是大仓都子，理由大家应该都知道。既然说到福园美里，我又开始犯愁了，没了 GONZO，不知道《强袭魔女》第二季的素质会不会有所下降呢？

★广州的《超时空要塞》之行收获颇丰，不仅面对面与福山芳树与 May'n 进行了专访，演唱会也让我热血沸腾。利用空闲的时间，自己还忙里偷闲去品尝一番了传说的广式早点，一个字——赞！（谜之声：这么好吃的虾饺以后尝不到怎么办啊……）

本期个人签名

用眼过度，眼睛肿了……



■时间飞逝，仿佛昨天还觉得《FF X III》遥遥无期，今天本刊的攻略就要排版出来了。时间总是不长不短，记得我来编辑部上班不久，就迎来了《FF X》。现在我都能回想起当时刚到编辑部那个懵懂迷茫的状态，马路尽头的那片晚霞，还有那台 25 寸的松下电视。戴上耳机，耳边响起《FF X》雷平原的背景音乐，时间在这一刻慢慢开始倒流，自己也仿佛变成了能量的形式回到了过去。

■很高兴能伴随着 UCG 迈向了 2010 年。在此衷心希望城市的地铁建设能够加快步伐，因为作为忙碌的上班族，我越来越忍受不了这城市的交通了。

■蚊子的生存能力真是强。前几日在气温骤降的情况下，凉台上那盆养植物的水瓶中居然还有几条在上下摆动的蚊子幼虫。唉，发现自己现在的抗寒能力真是每况愈下…………

本期个人签名

你看得见我打在屏幕上的字，却看不到我掉在键盘上的泪……



两年多买了 200 张左右的 CD，什么风格都有，流行、爵士、独立摇滚、英式、朋克、金属，还有一堆老乐队的经典专辑。数量虽然并不多，但是算是细水长流一张张淘来的。买来就堆在编辑部的桌子上，已经摞了高高的四叠，压在下面的很难拿出来听，于是也就作罢，利用率大大下降，算是输给了方便的 iPod。今天决定都收拾回家，延长在家听歌的时间，也提高一下业余生活的质量。

前两年，下班回家后的活动其实一直很单调，看电影、玩游戏，这种一次就能消耗掉大段时间的事情总是让一个晚上瞬间消失，第二天接着重复，久而久之，生活太固块化，就似乎失去了些什么机动的东西。一直想办法让内容丰富起来，比如多看看书、练练琴，每件事情持续半小时到一小时，这样不会因为长时间做一件事而失去应有的乐趣和新鲜感。7 点到 8 点弹琴，8 点到 10 点玩游戏或者看电影，10 点跑步，回来之后和朋友聊天到 11 点，11 点看书到睡觉，这样的生活还是蛮丰满的呀！当然这都是计划，计划永远赶不上变化。变化就比如在《FF X III》发售了，再比如截稿前的这天晚上，现在 8 点 15 分，而且我还是不能玩《FF X III》。

本期个人签名

These streets will make you feel brand new,Big lights will inspire you.



（《FF X III》）这是个很庞大的游戏，简单说两句肯定有失偏颇，但限于本期版面只能写这么多，细节随后再说。

1 职业系统精简到 6 个类别很到位，对职业搭配及切换要求非常高。后期 BOSS 战需要认真思考打法，战斗非常紧张刺激，这是历代最好玩的战斗系统。

2 直到第 9 章为止，每个段落都是用指定的角色进行游戏，不能换人，甚至不能换队长。这样缺点是自由度太低，容易厌倦；优点是你会有充分的时间去体验职业／战术组合，前 9 章的 BOSS 设计也是专门训练各个角色职业／战术组合的打法，之后就需要你自己思考合适的组合来攻克各种关卡及任务 BOSS。

3 之前看介绍，觉得这代角色设计都没什么亮点，闪电尤其不讨好，不过随着游戏进程，到最后通关，发现每一个角色设计我都可以接受，没有一个反感的。闪电这姑娘还相当不赖，成了我最喜欢的角色。不知道大家有没有看过美剧《FRINGE》和《WEEDS》，有时候感觉现在是强势女性做主角的时代了。

4 想一下《生化危机》3 到 4 的转变，4 开始取消了系列的解谜要素，从头打到尾，只强调战斗。现在《FF X III》也做了类似的转变。整个游戏中没有世界地图，没有城镇，所有的区域都是战斗区域（极少数剧情经由的小场景例外），从头打到尾，一直是战斗，战斗，战斗……除了过场动画，整个游戏就是战斗。缺乏调剂，缺乏场景位置感（在世界地图中的具体位置），没有旅行探索乐趣，更没有能自由驾驶的飞空艇。

5 这代武器系统设计得不是太优秀。

如果要我评分可以给 9 分。这是战斗最好玩的一代《FF》，但还是有不能忽视的问题存在。

本期个人签名

It is funny because the squirrel gets dead.



本期主题：百日照与霸王条款

孩子出生满 100 天，照一套艺术照纪念一下，在一般的家庭里是件很普通的事儿，我也不能免俗。怕折腾胜子，于是在附近找了家儿童照相馆，五六百块钱一套倒不能算贵，不过在挑照片时犯了难。去掉拍坏的，还有 100 多张，却只有 16 张能入册，简直挑花了眼，哪张都很好，哪张都可爱，胜嫂希望店家把那些没挑上的照片也送给我们留作纪念，但他们死活不肯，还说只有 1999 元以上的“套餐”才能送“底片”。我晕，当我新来的，不知道你们用的是数码相机，根本没有所谓的底片吗？然后他们说要底片也行，一张 25，全要的话打包每张 10 块钱，100 多张就打个折，1000 块……我又晕，一分钱成本没有的东西要我掏一千，我以前是在银行干过没错，但我不是开银行的！胜嫂实在喜欢那些照片，好说歹说了半个小时。我一怒之下说“底片”咱一张都不要了，这回店家还急了，从 1000 一路急降，最后以 300 元成交，但我还是很不爽。这霸王条款真是无处不在，最后屈服和吃亏的总是消费者，无奈啊无奈。

本期个人签名

抓个本·拉登只能赚 50 万？李献计同学你不如把另一个肾也卖了。

本期读者语录

天津 孙冬晨：本期最喜欢的内容要数“软硬兼施”了吧，由于本人作为买家是由从实体店到网店再到二手游戏的过程，所以对其中的内容也是颇有感触和兴趣啊。（纱迦回复：其实有些东西不能说得更细了，更细就没法混了，大家也得体谅。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2009.12.22-2010.5.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

2009年对很多玩家而言都是很重要的一个年份，这一年次世代游戏真正走进了成熟期，而掌机平台也在《勇者斗恶龙IX》等超大作的活跃下得到了前所未有的繁盛。写下这段话的时候，估计很多读者还沉浸在《最终幻想XIII》所带来的感动中，3月份发售的美版也同样值得我们关注。从1月下旬开始，我们又将迎来一个新的游戏高峰。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero：Van Halen	Activision	音乐	美版
24日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版
		2010年1月			
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
28日	公主恋人	プリンセスラバー！ ~Eternal Love For My Lady~	Comfort	文字冒险	日版
		2010年2月			
25日	强袭魔女	ストライクウィッチーズ -あなたとできること A Little Peaceful Days-	Russell	文字冒险	日版
25日	奇幻未来 未来的序章	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	Idea Factory	文字冒险	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
		2010年3月			
11日	S.Y.K 莲咲传	S.Y.K ~莲咲传~	文字冒险	Idea Factory	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2009年春季	杰克与达斯特 失落的边境	动作	2010年1月	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	策略
2010年3月	召唤之夜 破灭之剑与约定骑士	角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable！！ Vol.13 THE悪魔ハンターズ~エクソシスター~	D3 Publisher	动作	日版
23日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版
24日	魔法师永恒传奇	世界树与恋爱的魔法使 マギウスティル エタニティ ~世界树と恋する魔法使い~	GN Software	文字冒险	日版
24日	水之旋律	水の旋律	Cyber Front	文字冒险	日版
24日	太空战机 爆裂	DARIUSBURST	Taito	射击	日版
		2010年1月			
9日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts：Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	日版
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
14日	剑斗士 起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	动作	日版
21日	真·三国无双5 帝国	真三国无双5 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	NBGI	格斗	日版
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	策略角色扮演	日版
28日	彩虹之子 携带版	アルコバレーノ！ ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	角色扮演	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版
		2010年2月			
4日	流行音乐 携带版	Pop 'n Music Portable	Konami	音乐	日版
4日	噬神者	God Eater	NBGI	动作	日版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
18日	经典迷宫 辅佐的魔法阵	クラシックダンジョン ~扶翼の魔装阵~	日本一	动作角色扮演	日版
25日	实况力量棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	体育	日版
25日	苍翼默示录 携带版	BlazBlue Portable	ArcSystemWorks	格斗	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	のーふぇいと！ ~only the power of will~	Alchemist	文字冒险	日版
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4~一年战争~	Spike	动作	日版
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	体育	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
25日	家庭教师REBORN！ 羁绊的组队战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	动作	日版
25日	妖精之尾 奇迹的日子	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GN Software	文字冒险	日版
25日	水之旋律2 绯色记忆	水の旋律2 ~绯の记忆~	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	交错频道	CROSS CHANNEL ~To all people~	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	QIX++	QIX++	Tatio	益智	日版
25日	冰之墓碑 一柳和、3度受难	冰の墓碑 一柳和、3度目の受难	日本一	文字冒险	日版
		2010年3月			
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	动作角色扮演	日版
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	动作	日版
18日	Fate/新章	Fate/Extra	MMV	角色扮演	日版
18日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid：Peace Walker	Konami	动作	日版
25日	天神乱漫 Happy GO Lucky	天神乱漫 Happy GO Lucky！！	Russell	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年1月	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	策略	2010年2月	夜明前的琉璃色 携带版	文字冒险
2010年3月	咲 Saki 携带版	益智	2010年3月	勇者别嚣张3D	策略
2010年春季	死神在背后	角色扮演			

限定版主机游戏

《王国之心 梦中诞生》"王国之心版"主机

■商品原名：PSP-3000 KINGDOM HEARTS Birth by Sleep KINGDOM HEARTS EDITION
■发售日：2010年1月9日
■参考售价：22000日元
■发行厂商：Square Enix

SE每逢看家作品亮相必然会推出一款限定版主机，这已经成为了不成文的规定。作为系列首次登陆PSP平台，《王国之心 梦中诞生》自然也不能错过这一礼遇。与游戏同时推出的主机为银白色的PSP-3000，比普通颜色的版本具有更强的光泽感。此外，主机的背面的两侧还分别印有米奇老鼠等系列经典元素的各种图标，连UMD光驱外侧的金属环也是特别印制的黑色，给人以高贵的印象。主机的正面也有两个小图标被贴心地印在按键下方。对于FANS来说，这款主机与早先发售的另一款"王国之心版"NDSi在设计上倒是有着异曲同工之处。



▲具有金属光泽感的主机与游戏的主题遥相呼应。



《猎天使魔女》无限巅峰限定版

■商品原名：Bayonetta：Climax Edition
■发售日：2010年1月7日
■参考售价：110美元
■发行厂商：SEGA

获得极高评价的《猎天使魔女》虽然早已于2009年10月29日在日本先行上市，不过现在这款备受关注的作品即将在欧美发售，随之而来的还有一套全新的限定版用来吸引FANS的眼球——"《猎天使魔女》无限巅峰版"。从目前的情况来看，此版本针对的地区是欧洲、澳洲和新西兰。盒子中包含的东西是必不可少的游戏光盘、36页的精装版原画集和一张原声CD，当然还有最惹眼，也是这个限定版中最具收藏价值的东西——魔女姐姐的手枪，游戏中这把枪是捆绑在她的手脚上的，可谓魔女姐姐的象征。



▲PS3和X360两个版本的附加内容相同，封面除了主机标志外也是一样的，此为PS3版。

推荐游戏

12.22 吉他英雄 范·海伦
多机种 音乐 ■Activision ■对应机种为PS3、X360、Wii 推荐度 C

12.23 幸运星 网络偶像大师
PSP 文字冒险 ■角川书店 ■无对应周边 推荐度 B

12.23 合金弹头XX
PSP 动作 ■SNK Playmore ■无对应周边 推荐度 B

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero: Van Halen	Activision	音乐	美版
		2010年1月			
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
15日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧版
26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界终焉の引铁は少女の诗が弾く	Gust	角色扮演	日版
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
		2010年2月			
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope: International	Square Enix	角色扮演	日版
5日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	暴雨	Heavy Rain	SCE	动作冒险	日版
18日	真·三国无双 Online 神将乱舞	真·三国无双 Online ~神将乱舞~	Koei Tecmo	动作	日版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
		2010年3月			
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年3月	战神3	动作	2010年3月	GT赛车5	竞速
2010年3月	北斗无双	动作	2010年4月27日	荒野大救赎	动作射击
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年春季	超级街头霸王Ⅳ	格斗
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年内	纯白相册	文字冒险
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	失落的星球2	动作射击

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero: Van Halen	Activision	音乐	美版
29日	神界II 龙裔	Divinity II: Ego Draconis	DTP Entertainment	动作角色扮演	美版
		2010年1月			
5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
13日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
15日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧版
21日	萌萌2次大战(略) 极端奢华	萌え萌え2次大战(略) ☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
26日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	角色扮演	美版
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
		2010年2月			
2日	星际迷航Online	Star Trek Online	NBGI	在线角色扮演	欧版
5日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
23日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	の-ふぇいと! ~only the power of will~	Alchemist	文字冒险	日版
25日	圣战之翼II 暗黑小说	エスプガルーダII ブラックレーベル	Cave	射击	日版
		2010年3月			
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
16日	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
19日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年春季	超级街头霸王Ⅳ	格斗	2010年春季	旋光的轮舞 DUO	射击
2010年3月	北斗无双	动作	2010年4月27日	荒野大救赎	动作射击
2010年内	丧尸围城2	动作冒险	2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年内	失落的星球2	动作射击

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
22日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero: Van Halen	Activision	音乐	美版
		2010年1月			
28日	劲舞革命 音乐塑身	ダンスダンスレボリューション ミュージックフィット	Konami	音乐	日版
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版
		2010年2月			
9日	超级猴球 平衡摇摆	Super Monkey Ball: Step & Roll	SEGA	动作	美版
10日	电波少女诺亚Wii	ラジルギノアWii	MileStone	射击	日版
11日	斩击的REGINLEIV	斩击のREGINLEIV	Nintendo	动作	日版
25日	大怪兽战斗 奥特斗技场DX 奥特战士大集结	大怪兽バトル ウルトラコロシアムDX ウルトラ战士大集结		动作	日版
26日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	欧版
		2010年3月			
18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	おやこであそぼ ミッフィーの おもちゃばこ	Square Enix	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作文字冒险	2010年内	战国BASARA3	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年12月			
22日	莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	リーナのアトリエ~シュトラールの炼金术士~	Gust	角色扮演	日版
24日	邮件宠物DS 爱做梦的小桃和神奇的笔	PostPetDS 梦见るモモと不思议のペン	MMV	模拟育成	日版
24日	南国育成	南国育ちDS	Commseed	模拟育成	日版
		2010年1月			
14日	最后的窗户	ラストウィンドウ 真夜中の约束	Nintendo	文字冒险	日版
21日	真·战国天下统一 群雄争霸	真·战国天下统一 ~群雄たちの争乱~	SystemSoft Alpha	策略	日版
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版
		2010年2月			
4日	国夫君的超热血!大运动会	くにおくんの超热血!大运动会	Arc System Works	动作	日版
4日	鲁邦三世 史上最大头脑战	ルパン三世 史上最大の头脑战	NBGI	益智	日版
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	益智	日版
11日	问答魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS ~二つの时空石~	Konami	益智	日版
11日	龙珠DS2 突击 红缎带军团	ドラゴンボールDS2 突击!レッドリボン军	NBGI	动作	日版
18日	三国志DS 3	三国志DS 3	Koei Tecmo	策略	日版
18日	交响情人梦 快乐的音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	动作	日版
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	角色扮演	日版
25日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉欧斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
25日	不可思议迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之笔	不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の目と恶魔のヘソ	Spike	角色扮演	日版
25日	无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷·绊	Alchemist	文字冒险	日版
25日	牧场物语 双子村落	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
		2010年3月			
3日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
3日	KERORO军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	角色扮演	日版
11日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	蜡笔小新 笨蛋大忍传 前进!春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传 すすめ!カスカベ忍者队!	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年2月	现代大战略DS	策略	2010年2月	萌萌2次大战(略)2 [chu~]	策略
2010年春季	第二国度	角色扮演	2010年4月1日	超恐怖传说 青之章	文字冒险

12.24 太空战机 爆裂
PSP 射击 ■Taito ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

01.05 黑暗骑士
多机种 动作冒险 ■THQ ■对应机种为PS3、X360 M 推荐度 B

01.09 王国之心 梦中诞生
PSP 动作角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 A 攻略预定

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

经过半个多月的票选，“12月最佳稿件”和“09下半年特别回顾奖”结果已经出来了(具体评选结果请见P101“一刀有话说 特别版 Vol.8”)，而这也标志着由“游风艺苑”与“城寨画廊”共同举办的系列征稿活动暂时告一段落了。在此，本刀要对一直以来不断关注并通过投稿、投票、顶贴等等各种形式支持此次活动的朋友们表示由衷的谢意。当然，同时也要感谢为我们的活动提供全程赞助的“友基科技”和“ACG工作室”。鉴于此次系列活动对品牌宣传的显著推动，赞助方已经和我们达成了在2010年继续合作的初步意向。届时将有更丰富多采的活动等待大家的参与，一起期待吧！



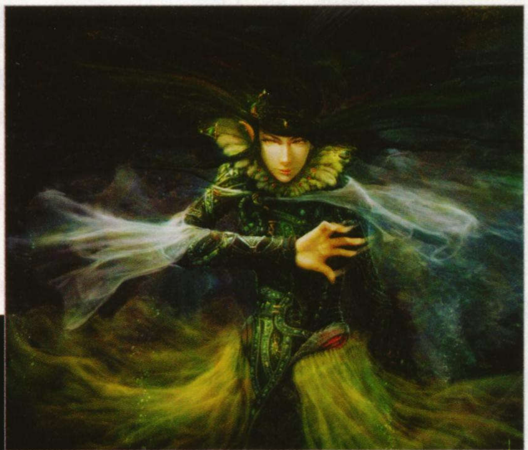
广州 · xmas-sky

圣诞节到了，送上一幅贺图和作者的祝福：“前几天看见一棵巨大的圣诞树，上面挂满彩球灯，人们站在树下就像到了小人国一样，那种感觉很奇妙。祝大家圣诞快乐并希望人人心底都保留那份孩子般的纯真！”



上海 · K.LL

可能大家对之前K.LL创作的一系列Q版游戏同人还有印象，这次出现在她笔下的是《FF XIII》的角色。小家伙们非常可爱，让人好想捏一把他们的小脸蛋（笑）。更有趣的是，游戏的logo竟也进行了Q化处理，实在是独具匠心！



北京 · 迷走之音

一幅综合素质相当不错的原创画稿，人物设计、构图、质感表现等都堪称专业水准，而画面所营造的那种飘逸的氛围和洒脱的感觉，让作品的整体观感更上一层楼。



南京 · Kazuya

我们的老朋友Kazuya本次与大家分享的是一幅灵感来源于“《生化》系列”的稿件。诡异但充满另类魅力的怪物造型是作品的亮点，而丝丝入扣的质感描绘也使作品具备了一种别致的装饰性。



海口 · 梁彪

魔理沙，“《东方Project》系列”中的人气角色之一，在游戏中以拿扫把的女仆形象出现。但上图中女仆装和扫把竟都成了科幻味十足的新装备。或许对于一款射击游戏来说，这身行头战斗力应该更强大吧！



广州 · penguinx

尽管已发售了几个月的时间了，《猎天使魔女》的热度丝毫未减。最近与魔女姐姐相关的画稿数量几乎占了“游风艺苑”来稿的1/3强。左边这幅是最近较有代表性的一幅，充满诱惑力的Pose使贝姐的妖娆和妩媚跃然纸上，可谓神形兼备。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email whqkr：我在做游戏的系统策划，如果说以前逃课玩游戏造就了我今天的职业选择，那UCG无疑就是我人生的官方攻略啦！（一刀回复：把自己兴趣作为职业，这听起来就令人兴奋，不过，如何处理好兴趣因素与工作的关系，并不是一件容易的事情。希望在今后的日子里，UCG能继续给你带来帮助。）

各奖项入围游戏是这样产生的

次世代跨平台类

PS3/X360 跨平台是当今第三方超大作的首选，要在无数的大作中甄选出几个最喜欢的游戏并不容易，不过有些游戏你即使不选也不能不玩的。《现代战争 2》代表了当今最高的游戏制作水平，无论是单机还是多人，能让你情不自禁竖起大拇指的地方实在太多。即便你有 FPS 眩晕症，《现代战争 2》也是一个不能错过的游戏，也许它的精彩能让你忘记晕眩。

饱受争议的《生化危机 5》也许缺乏了一些创新色彩，但 500 多万玩家的眼光不会有错，系列最高的销量证明了它的价值。Capcom 今年春季里春风满面，十年磨一剑的《街头霸王Ⅳ》也喜获丰收。2D 式格斗游戏的路子不宽，《街头霸王 Ⅳ》在保持此类游戏精髓的前提下将其成功复兴于高清时代，为一个行将消亡的游戏类型注入了新的活力，怀念格斗时代的玩家们从此又有了新的盼头。

2009 年有很多令人惊喜的"二代"游戏，《刺客信条 Ⅱ》也是其中之一。3 倍于前作的开发人员数量没有白费，《刺客信条 Ⅱ》时刻让你感受到扑面而来的进化感，而最令人欣慰的是，前作令人昏昏欲睡的重复感不复存在。这才是一个 800 万级游戏应有的素质。

2009 年出现了很多令人惊喜的跨平台游戏，《猎天使魔女》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《边境之地》等都有出乎意料的精彩表现，为各自的游戏类型添上了浓墨重彩的一笔，而市场也给予了充分的回报。希望游戏质量决定销量的合理趋势永远长存。



入围PS3候选游戏说明



2009 年的 PS3 平台大作如云，除去跨平台大作，在独占游戏阵容方面也是份量十足，相信神机玩家在以下这份由我们挑选的入围榜单中能够找到属于自己的年度游戏。首先需要说明的是，把《最终幻想Ⅹ Ⅲ》入选 PS3 平台最佳游戏候选名单，而非跨平台，除了游戏的日版由 PS3 独占外，最重要的是本作的美版要到 2010 年 3 月才发售，就时间点而言，《最终幻想Ⅹ Ⅲ》也应该划入 PS3 平台。

《FF Ⅹ Ⅲ》就如同《未知海域 2 纵横贼道》，都以令世人惊异的出色表现，成为类型游戏大奖和年度最佳游戏的有力竞争者，与其去谈它们入选理由，不如想想有没有不入选的理由；虽然不能完美兑现 SCE 当年的承诺，但《杀戮地带 2》总算不辱使命，为家用机 FPS 创造了又一个明星品牌；世嘉对 PS3 和日本高清游戏市场的支持在《如龙 3》上取得了回报，"日式 GTA"的素质和可玩性也是有口皆碑，其入选可谓实质名归；《无名英雄》的高自由度与善恶哲学都让它气质不凡，剧情也相当精彩，而《恶魔之魂》虽说因为美式 RPG 风格与高难度而被日本媒体低估，但在玩家中却好评如潮，在欧美的评价也非常高，它们可以说是 PS3 在 2009 年的原创游戏领域收获的两匹黑马；《薄暮传说》完全版是近年来最成功的系列作品，在日式 RPG 匮乏的 PS3 平台具有十分积极的作用；《忍者龙剑传 Σ2》和 2 代相比更像是一款全新的游戏，虽然大刀阔斧的改变在玩家中褒贬不一，但《忍龙》在动作游戏领域的地位依然不容忽视；至于《机动战士高达战记 U.C.0081》和《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》，其人气可能不及前面几款作品，但从游戏素质、受众面等方面与其他独占作品相对比，并进行了综合的考量，最后确定了这两个名额。

可能有读者会问，为什么没有看到《战神收藏版》的影子，那是因为这虽然是一款素质和人气都不错的游戏，但毕竟是多年前的游戏，也没有加入什么新要素。为此我们商议后决定，本作以及今后 PS3 上推出的 PS2 大作"收藏版"合集均不占据大赏入围名额，想必大家都能够理解。

X360入围候选游戏FAQ

问：为什么深受好评的《暗影恐惧》没有入选？

答：《暗影恐惧》是下载游戏，我们的评选范围是光盘游戏。

问：为什么《横行霸道Ⅳ》的两个资料片入选了呢？这个也是下载游戏啊。

答：这是因为《横行霸道Ⅳ》这两个资料片后来推出了光盘版合集，因此符合入选范围。

问：《神鬼寓言Ⅱ》、《辐射 3》等游戏今年都推出过附加下载内容的年度版，为何这些没有入选呢？

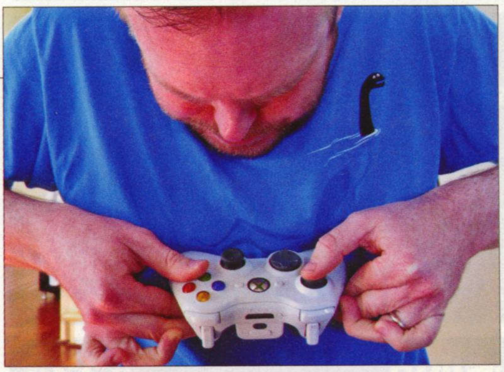
答：《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》收录了两个独立的篇章，没有游戏本体内容，完全可以视作新作。相比之下你所说的那些游戏都只是在游戏本体的基础上追加了一些新内容，因此不能算是全新的游戏。

问：《星之海洋 4》不是明年会出 PS3 版吗，那么是否应该将其视为跨平台游戏呢？

答：《星之海洋 4》的 PS3 版得 2010 年了，因此在 2009 年内它依然是 X360 的独占游戏。否则按照这个逻辑，《FF Ⅹ Ⅲ》今年也是跨平台游戏了。

问：《梦幻俱乐部》的黄金眼评价不高，为何也能入选名单？

答：《梦幻俱乐部》同样走的是《偶像大师》的路线，即靠下载赚钱。而且更新频率更快，在日本引起不俗的反响，销量在日本 X360 游戏中也名列前茅。



问：《史坦斯闸门》是个什么游戏？

答：今年 X360 上出现了一大批独占的日式美少女游戏，而《史坦斯闸门》(Steins;Gate)正是其中佼佼者。首先它是 X360 的原创游戏，没有推出过 PC 版。而且这款游戏的系统非常独特，与同类游戏大不相同。更棒的是游戏的剧情，虽然受众面少，但玩过的人都赞不绝口。现在本作在 Xbox LIVE 上就有体验版下载，每句话都看的话，可以玩上好几个钟头哦。这里顺便透露一点小道消息，来自台湾的消息称，本作将有可能在明年推出中文版！

PSP与NDS游戏

2009年PSP平台没有《怪物猎人》新作和Square Enix的看家大作，但游戏阵容却同样精彩，呈现出百花齐放之美。相比往年，2009年的PSP平台"冷饭"依然不少，但已经摆脱了"专用机"的称号，我们可以发现在2009年，有更多厂商愿意把自社看家作品的续作放到PSP平台，甚至是一些以前并非拿掌机作为主打平台的系列，比如《伊苏》、《心跳回忆》等都将正统续作选择了在PSP平台进行首发并且制作水准出众，对于PSP玩家来说，这些作品显然都是2009年令它们难忘的名字。

2009值得玩家记住的PSP游戏还有很多，比如玩法上相比系列原作大幅变更的《战国BASARA 群雄之战》、《真·三国无双 联合突袭》等无奈入围大赏的名额只有10个……

NDS自诞生之日起就不缺游戏玩，2009年自然也是如此，要从这么庞大的游戏阵容中寻找出10个入围游戏，那可真是得"精挑细选，忍痛割爱"了。

编辑部内关于Wii入围候选游戏的讨论节选

好了，让我们进入下一个议题，Wii！由负责Wii部分游戏提名的炎骑士来主持。

炎骑士：《胧村正》，这款游戏的素质也是不错的。

九兵卫：当然啊，这游戏绝对没得说！

玛娜：别忘了，还有《国王物语》呢，人家MMV对这款游戏可是倾注了很多心血的。

Gouki：《国王物语》我们的黄金眼评分是24分，虽然没有达到"黄金珍藏"级别，但从个人打分来看，其中有一个是9分哦。

纱迦：还有《战国无双3》，这可是近两年最好的"无双"游戏之一啊！雷电：嗯，还有最近的《寂静岭》，那游戏的代入感可是相当强的！

炎骑士：好，现在有8个游戏，还有两个空缺。你们不觉得奇怪吗，虽然Wii号称"异质主机"，但我们现在入选的游戏都是典型的传统类型游戏哦。像《Wii Sports运动胜地》以及《Wii Fit Plus》这样的新类型游戏反而没人提了……

Gouki：我觉得《运动胜地》不错，至少那个新装置能让Wii手柄更加精确，我想这也是Wii游戏发挥自己特色的一个努力方向吧，说不定以后的Wii大作都得用这个装置。

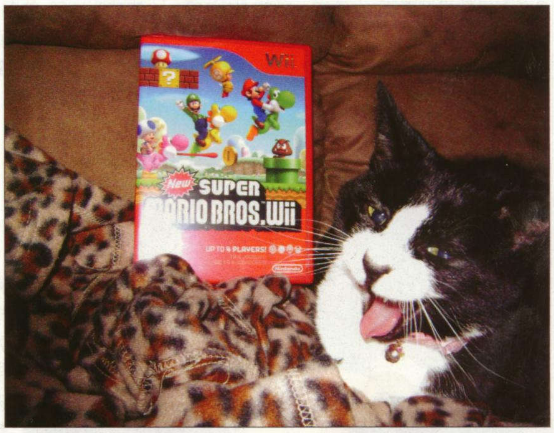
炎骑士：我觉得也是，《运动胜地》对比前作有着大幅度的进步。相比之下，《Wii Fit Plus》只能算是个强化版，实在是诚意不足。

纱迦：再提一个名，《蔚蓝永恒 海的呼唤》。

炎骑士：别急，我这儿还有两个游戏肯定比你提的这个受欢迎啦，来，再次二选一，争夺最后一个名额，《SD高达G世纪 战争》VS.《超级机器人大战NEO》！

纱迦：我来替他拿主意，就选《SD高达》吧！毕竟算是稳扎稳打的一作，更何况在难度设定上考虑了新手玩家。至于《机战NEO》，这一次的参战作品选材有点太偏，说到底还是差一截。

炎骑士：是啊，我有几个同样喜欢《机战》的朋友，对这次的《NEO》都持有保留态度。没办法，只能把它舍弃了。



注：本文配图仅供娱乐，请勿对号入座。


SEGA
tri-Ace
扭转命运的末世冒险!
tri-Ace与SEGA共同打造的
“多重奏枪战”RPG
永恒的尽头
原名：END OF ETERNITY | 类型：角色扮演 | 发行：SEGA
制作：tri-Ace | 发售日：预定2010年1月28日
2010年1月28日PS3/X360双平台发售预定
体验版现已可在PSN与Xbox LIVE上免费下载